

Lassi Vierimaa

## Säveltäjä osana erään suomalaisen tv-sarjan työprosessia

Case: *Jouluhaltijan kylä* -animaatiosarja

Metropolia Ammattikorkeakoulu  
Medianomi AMK  
Elokuvan ja television koulutusoh-  
jelma  
Opinnäytetyö  
7.11.2011

Tekijä(t) Otsikko	Lassi Vierimaa Säveltäjä osana erään suomalaisen tv-sarjan työprosessia
Sivumäärä Aika	35 sivua + 5 liitettä 7.11.2011
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Ääni-ilmaisu
Ohjaaja(t)	Äänisuunnittelun lehtori Patrick Boullenger
<p>Tämä opinnäytetyö selvittää musiikin sävellyksen tarkoituksenmukaisinta toteutustapaa elokuva- tai televisiotuotannossa, jossa työryhmän koko on pieni ja resurssit rajalliset.</p> <p>Opinnäytteen teososana on Sub Juniorin tilaama 3D –animaatiotekniikalla toteutettu kymmenosainen <i>Jouluhaltijan kylä</i> –tv-sarja, jonka säveltäjänä ja äänen miksaajana opinnäytteen kirjoittaja toimi vuosina 2009 – 2010.</p> <p>Teemoitettujen asiantuntijahaastatteluiden avulla on kerätty käytännönläheistä tietoa suomalaisista elokuva- ja televisiotuotannoista alan ammattilaisilta kansainvälisen kirjallisuuden antaman tietoperustan vastapainoksi.</p> <p>Opinnäytteessä on erilaisten työtapojen esittelyn ja vertailun pohjalta tehty johtopäätöksiä eduista, haitoista, sekä tarkoituksenmukaisista ja hyväksi havaituista käytännöistä. Havaintojen perusteella on laadittu kolme taulukkoa, joista käy ilmi tyypillisen tuotannon, teososan, sekä sävellystyön kannalta ideaali prosessi. Taulukot esittävät opinnäytetyön tekijän subjektiivisen näkökulman animaation tuotantoprosessiin.</p> <p>Opinnäytteen tekijä esittää elokuva- ja televisioalan työkentän käytössä olevia hyväksi havaittuja menetelmiä ja työtapoja ratkaisuksi teososan prosessin ongelmiin käyden vuoropuhelua säveltäjän näkökulmasta ideaalin projektin ja teososan välillä.</p>	
Avainsanat	Animaatio, elokuvamusiikki, äänisuunnittelu

Author(s) Title	Lassi Vierimaa Composer as a part of a Finnish television series
Number of Pages Date	35 pages + 5 appendices 7 November 2011
Degree	Bachelor of Culture and Arts (Media)
Degree Programme	The Degree Programme in Film and Television
Specialisation option	Sound
Instructor(s)	Patrick Boullenger, Lecturer
<p>This thesis deals with the most efficient way of executing music composition and production in a television or movie production, in a situation where human and economic resources are low.</p> <p>The thesis is based on a case study of a 3-D animated 10-episode television series <i>Jouluhaltijan kylä</i> produced for Sub Juniori, where the author worked as a composer and sound mixer during the years 2009 and 2010.</p> <p>Practical knowledge gathered via interviews acts as a counterpoint to the theoretical knowledge provided by up-to-date literature with respect to sound design and the field of film music.</p> <p>The thesis draws conclusions concerning an ideal working method for a film composer in an animation production from the author's point of view. Conclusions are based on practices proven useful in the field. Moreover, a comparison between different working methods on different types of productions and their pros and cons are discussed. The conclusions and findings that arose in the process are presented in three different tables, which represent the process of a typical production run, namely the production of <i>Jouluhaltijan kylä</i>, as well as an ideal production.</p> <p>The author gathers information of the actual work methods and practices used in the fields of film and television sound and music. The problems in the process of <i>Jouluhaltijan kylä</i> are addressed from a composer's point of view through a dialog between the ideal project and the <i>Jouluhaltijan kylä</i> -production.</p>	
Keywords	Animation, Film music, Sound design

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Musiikkia animaatioon: projektin esittely	2
3	Musiikin rooli elokuvan äänikerronnassa	4
3.1	Musiikin rooli <i>Jouluhaltijan kylässä</i>	8
4	Animaation tuotantoprosessi	12
4.1	Musiikin suunnittelu	15
4.2	<i>Jouluhaltijan kylä</i> -tuotanto	16
4.3	Muita esimerkkejä	18
4.3.1	Pasila	18
4.3.2	Sävellystä suomalaiseen draamaan	21
4.3.3	Pienistä tuotannoista	21
4.4	Yhteenveto työtavoista	22
5	Työtapojen vertailua ja johtopäätöksiä	26
6	Pohdinta	30
	Lähteet	36
	Liitteet	
	Liite 1. Katkelma käsikirjoituksesta	
	Liite 2. Katkelma kuvakäsikirjoituksesta	
	Liite 3. Taulukko 1: Tyypillinen animaatiotuotanto	
	Liite 4. Taulukko 2: <i>Jouluhaltijan kylä</i> ; Taulukko 3: Ideaali animaatiotuotanto	
	Liite 5. Dvd -levy	

## 1 Johdanto

Toimin säveltäjänä sekä musiikin ja äänen miksaajana kymmenosaisessa *Jouluhaltijan Kylä* –3D-animaatiosarjassa. Sarja on suunnattu lapsille, ja sen viitteellisenä esikuvana on Raymond Briggsin kirjaan *The Snowman* perustuva animaatioelokuva. *Jouluhaltijan kylä* –sarja on opinnäytteen teososana, ja käsittelen sitä sekä yleisellä tasolla että muutamien esimerkkien kautta.

Tarkoitukseni on selvittää opinnäytteessäni vaikuttaako tuotantomalli musiikki- ja äänikerronnan toteuttamiseen. Hankin käytännönläheistä tietoa suomalaisten animaatio- ja tv-tuotantojen musiikin ja äänen työprosessista sekä tuotannon kulusta yleisesti teemoitettujen asiantuntijahaastatteluiden (Hirsjärvi 2001, 47) avulla. Yleiskuvan tuotantoprosessin kulusta maailmalla hankin kansainvälisestä kirjallisuudesta.

Vertaan ja reflektoin *Jouluhaltijan kylän* sävellys- ja tuotantoprosessia haastatteluista ja kirjallisuudesta saatuun tietoon, ja pyrin tuomaan esiin erilaisten mallien etuja ja haittoja. Liitän tähän musiikin kerronnallisten funktioiden toteutumista *Jouluhaltijan kylässä* musiikin tyypillisten kerronnallisten käytötapojen kautta.

Analyysin kautta tarkoitukseni on löytää ideaali tuotantotapa tilanteeseen jossa musiikki- ja äänituotanto toteutetaan pienillä resursseilla, kuitenkin korkealaatuiseen lopputulokseen tähdäten.

## 2 Musiikkia animaatioon: projektin esittely

Joulupukin Viestilintu kiertää ympäri koko maailman tarkastamassa että joulujärjestelyt sujuvat. Eräässä kylässä on kuitenkin jotain hullusti.

Joulukuusi on ränsistynyt, on harmaata, ja kyläläiset vaeltavat onnettomina.

Joulupukki päättää kirjoittaa kirjeen Pikkusiskolle motivoidakseen häntä tarttumaan toimeen ja aktivoimaan kylän laiskistuneen Joulutontun jälleen tekemään kylään joulutunnelmaa.

Joulutonttu havahtuu horroksestaan ja päättää käydä töihin – hyväntahtoisen tontun taidot ovat kuitenkin ruosteessa eikä hän meinaa onnistua tehtävässään.

Lopulta kuitenkin Pikkusisko ja Joulutonttu saavat Joulun takaisin kylään.

Aloitin *Jouluhaltijan Kylä* –projektin parissa joulukuussa 2009. Sub Juniorin tilaama kymmenosainen sarja koostui viisiminuuttisista jaksoista jotka oli tarkoitus läpisäveltää, eli kattaa alusta loppuun saakka musiikilla. Sarjan lisäksi tilaajalle oli tarkoitus toimittaa *elokuva*, joka muodostettaisiin sarjan yhteenliimatuista jaksoista. Työryhmän kokoonpano oli animaattori (puhun jatkossa ohjaajasta) joka kirjoitti, animoi ja ohjasi tarinan, säveltäjä, sekä muutamia mallinnoksessa ja musiikissa avustaneita henkilöitä. Minut pyydettiin säveltäjäksi tehtävän ensimmäisen jakson jälkeen hylänneen säveltäjän tilalle.

Ohjaaja ei ollut aiemmin juurikaan käsikirjoittanut tai ohjannut, eikä ollut mukana tv- tai elokuvatuotannoissa. Äänisuunnitteluopintoni Metropoliassa olivat jo hieman yli puolivälin joten minulla oli ennalta kokemusta muutamista koulu- ja työprojekteistakin, tosin en ollut säveltänyt lyhytelokuvaa pidempään formaattiin. Vaikka äänisuunnitteluopinnoissa ei musiikkia käsitellä syvemmin, sen käyttöä ja roolia elokuvassa kyllä sivutaan paljon. Olin tutustunut aiheeseen myös kirjallisuudesta sekä internetlähteistä tietoa ammentamalla.

Useat elokuvat muistetaan musiikistaan; Kuullessaan *John Williamsin Imperial March* –teemaa *Star Wars* –elokuvista varmasti jokainen elokuvan nähnyt muistaa Darth Vade-

rin ja kuolemantähdellä marssivat *stormtrooperit*. Vuoden 2010 lopulla elokuvateattereihin tulleen *Tron Legacy* –elokuvan musiikista vastasi ikoninen elektroduo *Daft Punk*, mutta kuinka moni osaa nimetä elokuvan äänisuunnittelijan?

Poikkeuksellisesti pelkällä musiikilla säestetyt, dialogittoman ja äänettömän *The Snowman* (rakastettu, joka joulua suomessa nähtävä *Lumiukko*) -animaatioelokuvan oltua ohjaajan inspiraation lähde *Jouluhaltijan kylä* –sarjalle, hän päätti että sarjaan ei tarvita ääniä. Äänisuunnittelijaa ei siis palkattu lainkaan, ja näin äänikerronta jäi tarinankerronnan paletista pois.

Musiikin suhteen ohjaajan toivomus oli saada ”viisiminuuttinen biisi” joka jaksoon. Sain ohjaajalta referenssiksi musiikille mm. Irlantilaista kansanmusiikkia sekä elokuvamusiiikkia esimerkiksi *Taru Sormusten Herrasta* -elokuvista. Lisäksi sain kaikkien kymmenen jakson synopsiksen jossa kuvailtiin pääpiirteittäin kunkin jakson tapahtumat. Muita ohjeita tai toiveita ohjaajalla ei ollut, sävellystyöhön hän antoi taiteellisen vapauden.

Muutaman viikon kuluttua ensimmäisestä keskustelustamme tapasin ohjaajan ja sain ensimmäisen valmiiksi tehdyn jakson nähdäkseni. Jakso oli tehty juuri ohjaajan pyytämällä tavalla – kuvan päällä oli toisen säveltäjän säveltämä viisiminuuttinen kappale joka ei reagoi tarinaan tai kuvaan. Kertojaääntä ei tässä vaiheessa ollut, ja ohjaajan mukaan sitä ei tulisi olemaan paljoa jaksoissa.

Projektin yksi erikoisemmista ominaisuuksista oli suunnitelma yhdistää tarina elokuvaksi poistamalla jaksoista aikaisempia tapahtumia kertaavat alkuosat, ja liimaamalla leikkausohjelmassa jaksot yhteen. Tarina oli yksi kokonaisuus joka oli pilkottu kymmeneksi jaksoksi, ja kuvakerronnallisesti jaksot alkoivat aina samasta kuvasta johon edellinen oli loppunut. Oletin että ohjaajalla on jokin näkemys ja suunnitelma miten tämä tulisi toimimaan. Ajan kuluessa kävi ilmi että suunnitelma oli vain teknisellä tasolla – miten jaksot siis saadaan konkreettisesti liitettyä yhteen leikkausohjelmassa.

Sarjaa oli tarkoitus esittää jaksomuotoisena useita kertoja, ja elokuvaversio oli tarkoitus esittää vain kerran. Elokuvan työstäminen tuli mahdolliseksi vasta kaikkien jaksojen animoinnin valmistuttua projektin lopulla. Jaksojen tekeminen toimivaksi oli siis prioriteetti.

Tuotannon viimeisillä viikoilla työmäärä kaatui niskaan. Viimeisen jakson musiikki piti säveltää, aikaisemmat jaksot hioa valmiiksi, ja lisäksi piti jäädä aikaa vielä kaiken materiaalin yhdistämiseen elokuvaksi. Jaksojen yhdistämisen jälkeen ei ollut enää aikaa taiteelliseen työhön – oli aikaa ainoastaan miksata lopputulos esityskelpoiseksi.

Jaksoja esitettiin tv:ssä useita kertoja, mutta tietääkseni elokuvaversiota ei esitetty lainkaan.

### 3 Musiikin rooli elokuvan äänikerronnassa

*Jeff Rona* toteaa kirjansa *The Reel World* (2000, 1) esipuheessa elokuvamusiikin olevan emotionaalinen vahvistin joka tekee hauskaa hauskeempaa ja surullisesta surullisempaa – musiikki tekee tavallisista tarinoista elämää suurempia.

Ääni otetaan usein elokuvassa itsestäänselvyytenä, eivätkä kaikki katsojat tule ajatelleeksi miten elokuvan äänet ovat päätyneet juuri sellaisiksi kuin ne valkokankaalla nähtävässä lopputuloksessa ovat. Äänikerronta on kuitenkin oleellinen työväline elokuvan tarinan välittämisessä katsojalle.

Elokuvan äänikerronta muodostuu tausta- ja tehosteäänistä, dialogista sekä musiikista. Näillä kaikilla on oma funktionsa: dialogi on informatiivista, se kertoo katsojalle elokuvan tarinaa hahmojen kautta – taustaaänet ja pisteäänet (mm. askeläänet ja muut liikkeen motivoimat äänet) tuovat elokuvaan realismia, tai kohottavat sitä. Ääni on elokuvassa usein realistista ääniympäristöä mukailevaa, ja se herättää valkokankaalla liikkuvat hahmot henkiin ja kiinnittää ne todellisuuteen, mutta sillä on myös alitajuinen ja emotionaalinen ulottuvuus. Musiikin tehtävä on selkeimmin emotionaalinen – sen avulla voidaan luoda erilaisia tunnelmia ja luoda tai tuoda esiin merkityksiä.

Tämän luvun tarkoitus on määritellä musiikin roolia elokuvan kerronnassa, elokuvamusiikin funktioita, ja sitä millä tavoin musiikki voi tukea kerrontaa. Casejen kautta esitän muutamia näkökohtia näiden roolien toteutumisesta *Jouluhaltijan kylän* musiikissa.



Elokuvasävellyksestä ja musiikin kerronnallisista funktioista elokuvassa laajemmin kiinnostuneille suosittelen lähteinä käyttämiäni *Ronan* (2000) sekä *Juvan* (1995) teoksia.

*Jeff Rona* luonnehtii (2000, IX) hyvän elokuvamusiikin johdattavan katsojan hienovaraisesti läpi elokuvan tunteiden ja toiminnan ilman että tämä huomaa tulleen autetuksi.

*Juva* summaa (1995, 203), että musiikilla voidaan selventää ohjaajan intentiota, vahvistaa kuvan iskevyyttä, ja antaa moniselitteiselle kuvalle merkityksiä.

Tätä voi helposti kokeilla itsekkin: valitsemalla vaikkapa kaksi eri tyyppistä musiikkia, (esim. romanttinen pianomusiikki ja piinaava jännitysmusiikki), ja katsomalla jokin elokuvan kohta läpi kummankin musiikin säestämänä. Musiikin ja kuvan välille rakentuu merkityksiä ja tunnelmia joita ei pelkästä kuvasta ole luettavissa. Tällä kokeilulla saa helposti käsityksen musiikin voimasta elokuvassa.

Elokuvamusiikilla halutaan yleensä korostaa tarinan draamaa tai kohottaa tunnelmaa halutuilla hetkillä. Musiikin sointiväri, instrumentaatio, rytmi ja muut musiikilliset parametrit valjastetaan kerronnallisiksi välineiksi, joilla voidaan tuoda esiin asioita joita pelkästä kuvasta ei välittyisi. Musiikin itsessään ei ole tarkoitus olla esillä, vaan tukea tarinankerrontaa ja sen teemoja ja emotioita.

Tyypillisesti musiikkia käytetään esimerkiksi romanttisissa tai jännityskohtauksissa vahvistamaan tunnelatausta; musiikillisesti yksinkertaisillakin asioilla saadaan elokuvassa suuria vaikutelmia aikaan.

Musiikilla voidaan luoda myös moniselitteisyyttä; esimerkiksi häissä alttarille astellessa elokuvan musiikkina kuullaankin surumielistä musiikkia, jolloin onnellinen tapahtuma saa lisää ulottuvuuksia katsojan mielessä; onko kaikki kuitenkaan hyvin? Tai kuten *Stanley Kubrickin Kellopeli Appelsiinissa* kuullaan väkivaltaisen ja shokeeraavan kohtauksen taustalla musikaalista tuttu hilpeä kappale *Singing in The Rain*.

Säveltäjän ja ohjaajan kommunikaatio alkaa käsikirjoitukseen ja tarinaan tutustumisen jälkeen ideaalisti musiikkipalaverilla, jossa määritellään tarkemmin musiikin osuus elokuvan kerronnassa – missä tarina tarvitsee musiikkia, mitä sillä halutaan ilmaista, ja missä tarinaa kerrotaan muilla keinoilla. Käydyin keskustelun pohjalta säveltäjä kehittää sovittuihin paikkoihin halutun vaikutuksen omaavaa musiikkia. (Skelton 2004; Saarela 2000, 24.)

Elokuvamusiikki käyttää perinteisen musiikin parametreja – rytmiä, säveliä, rakennetta ja sointiväriä – mutta on perinteisestä musiikista poiketen kerronnallinen väline, ja näin

ollen alisteinen tarinalle. Hyvä elokuvamusiikki kuitenkin puhuu myös omalla äänellään. (Rona 2000, IX.)

### **Diegeettinen musiikki (source-musiikki)**

Esim. autoradion tai ravintolassa soittavan orkesterin tuottama musiikki, joka soi elokuvan sisäisessä maailmassa.

### **Ei-diegeettinen musiikki (score-musiikki)**

Elokuvaa varten sävelletty kokonaisuus, joka toimii tunnelmia, tapahtumia ja toimintaa kuvaavana taustamusiikkina.

(Saarela 2000, 22, 27).

Elokuvamusiikki voidaan jakaa *diegeettiseen* ja *ei-diegeettiseen* musiikkiin. Jaon mukaan diegeettinen musiikki on tarinatilan sisäistä musiikkia, jonka myös elokuvan henkilöt kuulevat. Ei-diegeettinen musiikki tarkoittaa elokuvan sisältämää yleisön kuulemaa musiikkia, joka toimii kerronnallisena välineenä. Useimmiten elokuvan ei-diegeettinen, sävelletty musiikki noudattaa ns. kuulumattomuuden periaatetta – musiikin voi tietysti tahtoessaan jokainen kuulla, mutta sen ei tulisi kiinnittää itseensä huomiota. Tämä aiheuttaa elokuvamusiikille muutamia reunaehtoja:

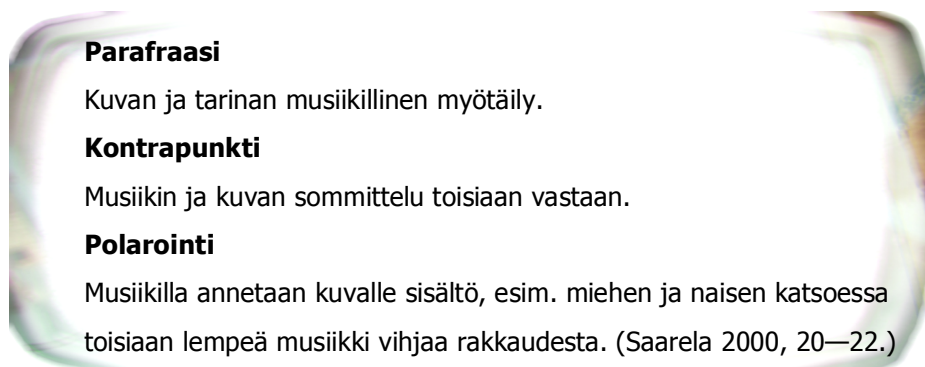
Musiikkijaksojen pituus määräytyy kuvallisten jaksoiden tai kohtausten mukaan. *”Musiikin pitää alkaa ja loppua huomaamattomasti, ja muutoksen pitää tapahtua mieluiten silloin kun kuvassa tapahtuu jotain, johon katsojan huomio on kiinnittynyt”*. Dialogin ja muiden kerronnalle merkittävien äänten aikana musiikki väistyy. Dialogikohtausten alle sävelletty musiikki onkin yleensä melodisesti ja rytmisesti väljää, jottei se taistele katsojan huomiosta dialogin kanssa. Musiikki auttaa ”hypnotisoimaan” katsojan, helpottaa upoutumista epätodellisiin maailmoihin, kun taas realistisissa elokuvissa se saattaa tuntua irralliselta ja häiritä. (Juva 1995, 219–220.)

Juvan (1995) näkemys on yksi tapa ajatella elokuvamusiikkia, mutta ei välttämättä ainut. Katsojan silmät toki keskittyvät elokuvan visuaaliseen ilmaisuun, mutta elokuvan tarina rakentuu kuvan, äänen, musiikin ja leikkauksen kokonaisuudesta. Katsojaa voidaan harhauttaa nopeilla leikkauksilla, äänitehosteilla ja musiikillisilla aksenteilla, ja kääntää huomio hetkellisesti pois jostain elokuvan osa-alueesta, mutta se ei tulisi olla

elokuvantekemisen periaatteena. Musiikkijaksojen alku ja loppu kumpuaa tarinan tapahtumista, ja säveltäjän on osattava vaistota oikea hetki musiikin alulle ja lopulle.

Musiikki on säästeliäästi käytettynä voimakas tehokeino elokuvassa – tarpeettomasti tai liikaa käytettynä se menettää tehoaan, tai jopa häiritsee kerrontaa. Hyvin harva elokuva tai tv-sarja on rakennettu yhtä vahvasti musiikin varaan kuin *Lumiukko*. Yleensä ohjaaja haluaa käyttää kerronnan koko palettia kertoakseen tarinan mahdollisimman sujuvasti.

Eisenstein (1949) jakaa elokuvamusiikin kerronnalliset funktiot seuraavasti:



Kontrapunktia voidaan käyttää esimerkiksi kauhuelokuvassa, jossa näennäisen rauhalliseen kuvakerrontaan halutaan saada pahaenteinen virite, joka ennakoi tulevia tapahtumia. Toinen esimerkki tästä on edellä mainittu *Kelloveli appelsiinin* hilpeällä musiikilla säestetty silmitön väkivalta.

Juva (1995, 211) mukaan parafrasaa ja polarointia käytetään elokuvamusiikissa paljon. Tapa periytyy osin mykkäelokuvien aikakaudelta, jolloin orkesteri säesti elokuvanäytäntöjä. 1930-luvun *Hollywoodissa* äärimmilleen viety jokaista kuvassa näkyvää elettä säestävä musiikki (ns. mickey-mousing) aiheuttaa nykykatsojalle lähinnä koomisen vaikutelman. Animaatiossa mickey-mousingia käytetään edelleen – juuri komiikan luomiseksi tai tehostamiseksi. (Saarela 2000, 20-21; Juva 1995, 211.)

*Jouluhaltijan kylän* innoittajassa *Lumiukossa* mickey-mousingia käytetään huomattavan paljon – tosin hillitymmin ja hartaammin kuin vauhdikkaammissa amerikkalaisissa animaatioissa.

### **Leitmotif, johtoteema**

Wagnerilta elokuvamusiikkiin omaksuttu tekniikka antaa tarinan henkilöille tai keskeisille asioille oma musiikillinen teemansa.

Teemaa voidaan muunnella eri instrumentaatiolle, eri tempoon ja eri sävellajeihin – tai käyttää vain lyhyitä katkelmia siitä.

(Juva 1995, 212)

Yksi elokuvamusiikin käytetyin väline on *leitmotif*, johtoteema. *Leitmotifin* tarkoitus on yhdistää asioita jotka eivät muuten ilmiselvästi yhdistyisi, tai esimerkiksi tuoda katsojalle takaisin mieleen joku aiemmin elokuvassa ollut tapahtuma tai henkilö. *Leitmotifin* käyttö auttaa sitomaan elokuvaa yhtenäisemmäksi. (Wilkinson 2005, 9; Juva 1995, 212–214.)

Esimerkiksi *Star Wars* –elokuviissa *Darth Vaderille* on sävelletty *leitmotifina* toimiva *Imperial March* –teema, jota kuullaan samanlaisena tai varioituna – kuitenkin tunnistettavana aina kun hahmo on läsnä.

### **3.1 Musiikin rooli *Jouluhaltijan kylässä***

*Jouluhaltijan kylässä* musiikin yksi oleellinen tehtävä oli kantaa läpi jakson loppumatta. Äänisuunnittelun puute pakotti musiikin olemaan jatkuvasti läsnä, koska jos musiikki loppuisi, ajoittaisen kertojaäänen lisäksi jäisi äänellinen tyhjiö.

Nämä reunaehdot määrittivät musiikin kerronnallista roolia jo melkoisen paljon. Halusin musiikin kuitenkin herättävän tunteita, elävöittävän, selventävän ja peilaavan tarinaa mahdollisimman monipuolisesti, sekä luovan tunnelmaa, eloa ja syvyyttä animoituihin kuviin ja hahmoihin. Haasteena oli saada musiikki pysymään riittävän taustalla, mutta nousemaan oikeilla hetkillä.

Tein varhaisessa vaiheessa päätöksen välttää *Jouluhaltijan kylän* musiikissa mickey-mousingia johtuen hidastempoisesta animaatiotyylisestä ja harrassävyisestä tarinasta.

Hahmojen liikkeet ovat verkkaisia ja vähäisiä, jolloin niiden äärimmäinen mukailu musiikilla korostaisi hitauden vaikutelmaa ja tekisi myös musiikista hyvin laahaavaa ja esilläolevaa.

Kuulumattoman musiikin periaatetta oli haastavaa noudattaa, koska musiikki ei voinut missään vaiheessa tauota sen ollessa ainut äänikerronnallinen väline kertojaäänien ohella. Sävellystyössä oli ristiriitaisia hetkiä – oli pakotettu olo kattaa jakso musiikilla, jolle ei tarinan kaikissa kohdissa ollut lainkaan tarvetta.

Musiikki ohittaa ihmisen rationaaliset puolustusmekanismit. Oikein käytettynä musiikki auttaa viemään draaman huomattavasti intensiivisemmälle tasolle kuin muut elokuvan keinot. Musiikki saa ihmisessä aikaan fyysisen reaktion, oli kyseessä rakkaus- tai taistelukohtaus. Toisaalta musiikki voi olla tehotonta huonosti käytettynä. Useimpia elokuväsäveltäjiä on uransa aikana pyydetty säveltämään heikkoon kohtaukseen siinä toivossa että musiikki jotenkin parantaisi kohtautta. Tällaisessa tapauksessa säveltäjä usein ja epäoikeudenmukaisesti saa kritiikkiä huonosti toteutetusta kohtauksesta. (Prendergast 2011)

CASE: Kuulumatonta musiikkia

*Jouluhaltijan kylässä* on useita kohtia, joissa musiikki on perusteltua, ja toimii tarinan tukena. Näiden kohtien jälkeen kuitenkin pitäisi olla tilaa jättää musiikki pois, ja antaa sen hengittää, jotta seuraava *cue* pääsisi alkamaan tyhjästä. Alla on esimerkki yhdeksännessä jaksosta, jossa tontun matkataessa masentuneena vuorelle koin musiikin tukevan tarinaa. Kun vuorelle on päästy, musiikin pitäisi vaieta, jolloin äänisuunnittelu tukisi tarinaa, ja tontun yksinäisyyttä korkealla vuorella kylän yläpuolella. Musiikki tuntui jo sävellysvaiheessa pitkitetyltä ja tarpeettomalta, ja tuntuu siltä myös tätä kirjoittaessani.



*Jouluhaltijan kylä. Kohtaus 1.*

#### CASE: Leitmotif

Päätin käyttää *Jouluhaltijan kylän* musiikissa *leitmotifia*. Muutaman jakson jälkeen huomasin tämän ongelmalliseksi; tarina etenee hidastempoisesti, ja suurin osa sarjasta tapahtuu samassa ympäristössä, sarjan tapahtumapaikan, jouluttoman kylän eri kulmil- la eri suunnista nähtynä. Kuvakerronnassa ja kertojaäänessä on runsaasti toistoa. *Leitmotifin* käyttö alkoi käydä haastavaksi kun koko ajan ollaan samassa paikassa sa- mojen henkilöiden kanssa. Miten voisin palata, kun mihinkään ei ole lähdetty?

*Leitmotif* esiintyy sarjassa kuitenkin yhden kerran – kolmannessa jaksossa esitellään teemamelodia kun päähenkilö *Pikkusisko* saa *Joulupukilta* vastauksen kirjeeseensä. Sama teema toistuu viidennessä jaksossa, kun *Pikkusisko* näkee *Joulupukin* kirjeessään mainitseman *Joulutontun*, jonka olemassaolosta *Pikkusisko* ei aiemmin tiennyt. Mo- lemmissa kohdissa *Pikkusiskossa* herää toivo, että kylään sittenkin saadaan ehkä joulu.



*Jouluhaltijan kylä. Kohtaukset 2 ja 3.*

#### CASE: Parafraasi

Tarinallisesti sarja huipentuu kokoajan odotetun joulun saapumiseen. Tämä on toteutettu *Joulutontun* tekemällä valkoisen lumen loitsulla, joka saa aikaan jouluisen lumi- maiseman sekä taikoo kylän joulukuusen uuteen loistoon. Tässä kohtaa myös musiikilla oli tehtävä selväksi että asiat ovat viimein hyvin, ja nyt *Pikkusisko* saa haluamansa joulun. Pyrin musiikilla mukailemaan tarinan tapahtumia sekä tuomaan esiin tunnereaktion ja liikituksen tunteen siitä että pienen tytön suuri toive viimein toteutuu.





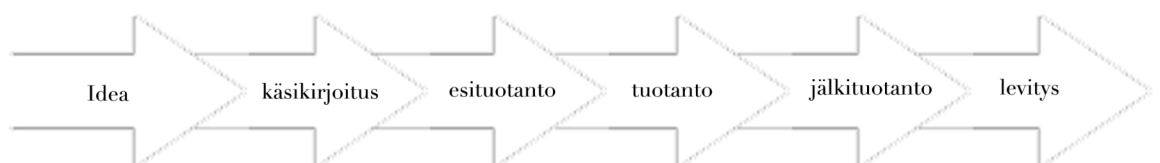
*Jouluhaltijan kylä. Kohtaus 4.*

## 4 Animaation tuotantoprosessi

*"Making a film is like painting a picture with an army."*  
-- Orson Welles

Tässä luvussa kuvailen pääpiirteittäin tyypillisen animaatiotuotannon työvaiheet käyttäen lähteenä teosta *Producing & Directing the Short Film and Video* (Irving & Rea 2006). En käsittele juurikaan rahoitusta, työvoiman palkkaamista sekä muita taloudellisesti-logistisia asioita joita tuotantoon liittyy, koska ne eivät ole tämän opinnäytteen kannalta oleellisia.

*"Good scripts are not written, they are rewritten."* (Irving ym. 2006, 29.)



Kuvio 1. Tuotantoprosessi



Käsikirjoituksen (ks. liite 1: katkelma käsikirjoituksesta) kehitysvaiheen tarkoitus on saada elokuvaideasta aikaan mahdollisimman hyvä käsikirjoitus. Ennen kirjoittamista on päätetty tarinan perusidea ja teemat joita tarinassa aiotaan käsitellä. Käsikirjoitusta hiotaan usein pitkään, ja siitä saatetaan tehdä kymmenenkin versiota ennen kuin se lähtee esituotantoon.

Käsikirjoitus on kuin rakennuksen pohjapiirros, tai sinfonian partituuri; se etenee ajassa ja kuvailee tarinan oleelliset asiat tekstuaalisesti, ymmärrettävässä ja omaksuttavassa muodossa. Käsikirjoitus toimii elokuvantekijöiden yhteisenä ohjekirjana ja perustana kunkin omalle taiteelliselle työlle.

Tämä on ns. normaali tapa tehdä käsikirjoitus, ja suurin osa tuotannoista noudattaa tätä mallia. Käsikirjoitus voi kuitenkin olla tuotannosta riippuen hyvinkin erilainen – käsikirjoitus saatetaan luoda improvisoiden, tai sitä ei ehkä ole lainkaan, jolloin elokuvan tarina luodaan vasta leikkausvaiheessa.

Valmis käsikirjoitus puretaan useimmiten kuvakäsikirjoitukseksi (ks. liite 2: katkelma kuvakäsikirjoituksesta). Animaatiotuotannoissa kuvakäsikirjoituksesta saatetaan tehdä myös ns. *animatic* – karkeasti animoitu esiversio joka sisältää käsikirjoituksen mukaiset tapahtumat ja oleelliset yksityiskohdat käsikirjoituksen kuvailemassa järjestyksessä. *Animaticia* voidaan ajatella animoituna kuvakäsikirjoituksena, ja sen avulla voidaan hahmottaa rytmiä, ajoitusta ja kuvakompositioita, sekä mm. kertojäänen ja ääni- ja musiikkikerronnallisten elementtejen rytmitystä suhteessa tarinaan. (Irving ym. 2006, 18–29.)

Esituotantovaiheessa valmistellaan kaikki mahdollinen valmisteltavissa oleva. Animaatiotuotannossa tämä tarkoittaa myös dialogiäänityksiä, jonka perusteella hahmojen suun liikkeet animoidaan, hahmojen ja ympäristön graafista suunnittelua ja layoutia, ja tarinankerronnassa mahdollisesti havaittujen ongelmien korjaamista ja hiomista ohjaajan johdolla. (Swanson 2003.)

Tuotantovaiheessa esituotannon aikana laaditut suunnitelmat pannaan täytäntöön. 3D-animaatiotuotannossa tuotantovaiheessa luodaan koko elokuvan maailma ja animoidaan hahmot liikkuviksi kaikkine yksityiskohtineen suunnitelmien ja käsikirjoituksen mukaan. Animointi on erittäin aikaavievää ja pikkutarkkaa työtä jossa esituotantovaiheen kattavat suunnitelmat ja *animatic* ovat korvaamaton apu.

Jälkituotanto tarkoittaa laajasti ajatellen tuotetun materiaalin editointia ja viimeistelyä valmiiksi tuotteeksi. Animaatiotuotannot ja näytellyt elokuvat eivät jälkituotannon osalta eroa toisistaan kovinkaan paljon, sillä animoitu materiaali leikataan samalla tavalla kuin kuvattukin. Animoituja kuvia voidaan periaatteessa muuttaa vielä leikkausvaiheeseen jos tähän havaitaan tarvetta ja resurssit riittävät.

Kuvaleikkaus lukitaan sen valmistuttua, jolloin jokainen leikkauskohta ja kohtausten sisäinen ajoitus säilytetään koskemattomina ja äänileikkaus voidaan aloittaa. Äänileikkauksen ja musiikin säveltämisen aikana kuvaan voidaan vielä lisäillä erikoistehosteita ja mm. parannella teknisiä asioita kuten liikkeen sujuvuutta animoinnissa, värimääritellä kuvaa ja hioa tekstuureja joista animoitu maailma koostuu – koskematta ajallisesti tapahtumiin, liikkeeseen tai leikkaukseen. (Irving ym. 2006, 270–304.)

Äänisuunnittelua ja musiikin sävellystä voidaan tehdä myös jo ennen leikkausta, tai sen aikana, ja usein näin tehdäänkin, jotta leikkauksen valmistuttua työn konkreettinen toteutus pääsee alkamaan tehokkaasti.

Kun elokuvan kaikki osa-alueet on työstetty ohjaajaa tyydyttävään lopputulokseen, alkaa elokuvan vienti loppukuluttajille. Tähän osa-alueeseen en mene tarkemmin, koska se ei palvele tämän opinnäytteen tarkoitusta.

Olen koonnut tyypillisen animaatiotuotannon vaiheet yksinkertaistettuun taulukkoon (ks. liite 3, Taulukko 1: tyypillinen animaatiotuotanto), josta on nähtävissä limittäin tapahtuvat työvaiheet suhteessa tuotannon etenemiseen.

#### 4.1 Musiikin suunnittelu

Musiikin suunnittelu elokuvaan tai tv-sarjaan alkaa säveltäjän ja ohjaajan välisellä keskustelulla, jossa pyritään löytämään yhteiset tavoitteet musiikin suhteen. Säveltäjän tehtäväksi jää itse musiikin suunnittelu ja sävellys. Tuotannon aikatauluista ja säveltäjän työtavoista riippuen säveltäminen voi alkaa jo aikaisessa vaiheessa tuotantoa, tai vasta kun leikkaus valmistuu. Usein säveltäjä haluaa säveltää valmiiseen kuvaan, jotta välttyään turhalta työltä – tällöin kuitenkin säveltämiseen käytettävissä oleva aika saattaa olla lyhyempi.

Ohjaaja ja säveltäjä *spottaavat* elokuvan, eli katsovat elokuvan ja käyvät läpi kaikki kohdat johon musiikkia halutaan. Spottaussession tuloksena syntyy *cue sheet*, lista jokaisesta elokuvan kohdasta johon on tarkoitus tulla musiikkia. Cue sheetiin merkitään jokaisen cuen alku- ja loppukohta (aikakoodissa), kesto, ja millainen musiikki on kyseessä. Keskustelua käydään mm. siitä miksi missäkin kohdassa on musiikkia, ja onko se tarpeen. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Kun cue sheetistä on saavutettu yhteisymmärrys, säveltäjä alkaa haluamassaan järjestyksessä säveltää kutakin cueta. Cue sheet toimii suunnittelutyökaluna jonka avulla voi hahmottaa musiikillisia kokonaisuuksia suhteessa elokuvaan.

Sävellystyön apuna voidaan käyttää ns. *hit-pointeja* (kuvassa tai tarinassa oleva tapahtuma, johon jonkun tietyn musiikillisen aksentin on tarkoitus osua). Kohtauksen kesken saattaa tapahtua tunnelmanvaihdos, johon musiikin halutaan myös reagoivan. Tällöin säveltäjän täytyy säveltää kohtauksen cue tempoltaan ja tahtilajiltaan sellaiseksi että musiikki alkaa halutusta kohtaa, muuttuu halutussa kohtaa, sekä myös loppuu oikeaan kohtaan. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Sävelletystä materiaalista tehdään yleensä jonkinasteinen demoversio, jonka pohjalta käydään keskustelua ohjaajan kanssa. Ohjaajasta riippuu, kuinka paljon hän haluaa ohjata tai olla ohjaamatta säveltäjän työtä. Demoversiotkin ovat yleensä hyvin lähellä valmista kireiden aikataulujen takia – musiikin säveltämiseen, äänittämiseen ja miksaamiseen saattaa olla aikaa vain muutama viikko. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Kun demoversiot on hyväksytty, säveltäjä viimeistelee ne, ja tämän jälkeen alkavat mahdolliset äänitykset sekä musiikin miksaus lopulliseen muotoonsa.

Sävellystyötä tehdään ideaalisti jatkuvassa dialogissa ohjaajan kanssa. Asioita muutetaan tai hiotaan ohjaajan toiveiden mukaan. Skelton (2004) toteaa että ohjaajalla on yleensä hyvin tarkat näkemykset ja mielipiteet elokuvansa suurista linjoista, ja usein myös pienimmistäkin yksityiskohdista.

#### 4.2 *Jouluhaltijan kylä* -tuotanto

*“There is no better way to learn how to make a film or video than by actually doing it. – The two best teachers are failure and success.” (Irving ym 2006, XV.)*

*Jouluhaltijan kylä* –sarjassa on kymmenen viisiminuuttista läpisävellettyä jaksoa. Musiikin lisäksi tarinaa kuljettaa kertojaääni.

Sarjan tuotanto vastasi pääpiirteittäin yleistä mallia, mutta vähemmällä resursseilla. Ohjaaja toteutti suurimman osan tuotanto-, suunnittelu- sekä levitysvaiheesta itse. Myös taloudelliset resurssit olivat vähäiset, joten siitäkin syystä työryhmä pysyi pienellä.

Tarinasta oli kirjoitettuna vain jaksoittainen synopsis, mutta ei tyypillisen mallin mukaista käsikirjoitusta, jossa on tarina ja kertojaääni kirjoitettuna. Synopsiksesta sai käsityksen tarinasta kokonaisuutena ja tapahtumien jakaantumisen jaksojen välillä.

Saatuaan sarjan myytyä tv-kanavalle ohjaaja palkkasi säveltäjän. Ensimmäinen säveltäjä hylkäsi pestin tehtyään ensimmäisen jakson, ja tämän jälkeen minut palkattiin säveltäjäksi. Työryhmä koostui ohjaajasta ja minusta, ja lisäksi mallinnuksessa ja animoinnissa oli apuna muutamia henkilöitä, ja musiikissa käytin muutamaa laulajaa sekä viulistia.

Ensitaapaamisessamme ohjaaja kertoi mistä sarjassa on kysymys ja antoi referenssit ja toiveensa musiikin suhteen. Sovimme aikatauluista alustavasti niin että jokaisen jakson työstöön oli aikaa n. kuukausi. Tämä aikataulu määräytyi animointitahdin perusteella.

Suunnittelimme että viimeisen jakson valmistumisen jälkeen olisi vielä kuukausi aikaa käydä kaikki läpi, ja tehdä tarvittavat korjaukset, sekä miksata ja masteroida jaksot nauhalle, jolla ne toimitettaisiin kanavalle. Oman työni kannalta aikaa oli reilusti.

Aina saatuani jakson valmiiksi tapasimme ohjaajan kanssa. Tapaamisessa sain seuraavan jakson valmiin kuvaleikkauksen. Kaipasin ohjaajalta palautetta musiikista, mutta ainoa palaute jota sain oli ”hyvää työtä”. Jatkossa tapasimme aina kun olin saanut jakson valmiiksi, tai ohjaajalla oli minulle uusi jakso työstettäväksi.

Kolmannen jakson työstön loppuvaiheessa sain tietää sarjaan tulevan kertojaäänen olevan jo äänitettynä kaikkiin jaksoihin, vastoin aiempaa käsitystäni. Valmiiksi tekemiäni jaksojen osalta saatoin vain toivoa että kertojaääni istuisi mahdollisimman vähillä muutoksilla musiikin päälle.

Kun kaikki jaksot oli animoitu ja sävelletty valmiiksi, oli aika koostaa näistä suunnitelman mukaan elokuva. Minulle jäi kaksi viikkoa aikaa toteuttaa jaksojen musiikin ja äänen siirto elokuvaan. Ensimmäinen viikko kului lähes pelkästään konkreettiseen tiedostojen siirtämiseen sekä kuvan ja musiikin uudelleensynkronointiin, vaikka olin aloittanut varautumisen jo hyvissä ajoin aikaisemmin, ja tein töitä lähes kellon ympäri. Lopulta pääsin tarkastelemaan elokuvaa kokonaisuutena vasta muutama päivä ennen sarjan luovutusta tilaajalle. Taiteelliselle työlle ei jäänyt enää aikaa, koska jaksot ja elokuva piti miksata valmiiksi.

Ohjaajan ajaessa valmiita jaksoja nauhalle, sain puhelun jossa hän kertoi että kertojaäänät eivät jostain syystä olleet oikeissa kohdissa suhteessa kuvaan. Mietimme mistä tämä voisi johtua – olin toimittanut kaiken äänen ja musiikin yhtenä miksattuna tiedostona, joka oli täsmälleen saamani kuvatiedoston mittainen. Äänen eri osa-alueiden ajoituksen ei siis ollut enää mahdollista muuttua suhteessa toisiinsa. Kävi ilmi että ohjaaja oli muuttanut jaksojen leikkausta ja kuvien kestoja, ja tästä johtuen ääni ja musiikki eivät olleet enää synkronissa kuvan kanssa.

Selitin ohjaajalle elokuvan jälkituotannon kulun sekä kuvan uudelleenleikkaamisesta seuraavat kerrannaisvaikutukset leikkauksen jälkeisiin työvaiheisiin kuten ääni- ja mu-

siikkityöhön. Ohjaaja ymmärsi tilanteen, ja päätti muuttaa jaksot takaisin sellaisiksi kuin ne alunperin olivat.

Saatuani kopiot valmiista jaksoista, huomasin muutamassa jaksossa kaikesta huolimatta vääriä ajoituksia mm. jaksosten aluissa sekä loppuissa – viimeisen jakson viimeisen kuvan kesto oli lisääntynyt useita sekunteja, jolloin tarkasti jakson loppuun häivyttämäni musiikki loppuukin pitkästi ennen kuvaa, ja loppuun jää omituinen pysähtynyt hiljaisuus. Muutamissa jaksoissa lopputekstit puskevat jakson lopun päälle aiemmin kuin tekemissäni versioissa, jolloin jakson musiikki on häivytetty nopeasti pois ennen sen varsinaista loppua.

Vakavammilta ongelmilta kuitenkin vältyttiin koska sarjassa on melko vähän tarkassa synkronissa kulkevaa ääntä äänisuunnittelun puutteesta johtuen. Musiikki kesti pienen siirron suuntaan tai toiseen ilman että sitä pahasti huomaa, mutta esimerkiksi foleytehosteita ei voisi siirtää lainkaan – väärässä tahdissa soivat askeläänet paistaisivat räikeänä virheenä.

Liitteestä 4 (Taulukko 2: *Jouluhaltijan kylä*) on nähtävissä edellämainitun taulukon lailla yksinkertaistetusti *Jouluhaltijan kylä* –tuotannon kulku. Huomattavaa on tuotannon käsikirjoituksen ja suunnitteluvaiheen puutteet verrattuna taulukkoon 1, työvaiheiden painottuminen jälkituotantoon, kuvaleikkauksen lukitsemisen puuttuminen sekä äänimiksauksen jälkeiseen aikaan jatkunut leikkaus.

#### 4.3 Muita esimerkkejä

Tässä osiossa käyn läpi opinnäytettä varten tekemistäni haastatteluista saatua aineistoa. Haastattelin *Pasila* –tv-sarjan äänisuunnittelija Janne Jankeria, tuottaja Julia Jokista sekä useisiin suomalaisiin elokuviin ja tv-sarjoihin säveltänyttä Pessi Levantoa.

##### 4.3.1 *Pasila*

*Pasila* on humoristinen poliisiaiheinen animoitu tv-sarja, jossa päähenkilönä seikkailee komisario Kyösti Pöysti. Tällä hetkellä sarjasta on tekeillä jo viides tuotantokausi.

Pasilan jaksot ovat 25-minuuttisia, ja tuotantokaudessa on 10-12 jaksoa. Kokonaisen tuotantokauden tuotantoprosessi kestää noin kuusi kuukautta. Käsikirjoittaja-ohjaaja on kehitellyt jaksojen aihioita jo etukäteen, joka nopeuttaa varsinaista kirjoitusvaihetta. Ohjaaja-käsikirjoittaja Atte Järvinen seuraa jokaista työvaihetta, ja pyytää tarvittaessa korjauksia. (Jokinen, haastattelu 31.3.2011.)

Pasilan työryhmä on n. kolmekymmentähenkinen, ja se koostuu mm. ohjaaja-käsikirjoittajasta, tuottajasta, jälkityökoordinaattorista, ääninäyttelijöistä ja animaattoreista. Äänityötä sarjassa tekee noin kuusi henkilöä, jotka ovat äänisuunnittelija, dialogiäänittäjä/leikkaaja, foley-artistit ja säveltäjä. (Jokinen, haastattelu 31.3.2011, Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

Pasilassa on käytössä tv-sarjoissa hyvin yleinen *musiikkipankki*. Musiikkipankin sävellys tehdään yleensä etukäteen, jolloin sarjan leikkauksen alkaessa pankki on jo pääosin olemassa. Säveltäjä säveltää musiikkia pohjaten ohjaajan toiveisiin ja referensseihin, ja mahdollisiin kuvauspaikkakäynteihin tai muuhun orientaatioon. Musiikkipankki voi sisältää samasta teemasta useita versioita -- eri mittaisia, eri instrumentaatioilla, eri tempolla, tai muilla variaatioilla jotka lisäävät valikoimaa eri käyttötarkoituksiin. (Jankeri, haastattelu 9.3.2011, Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Pasilan tuotanto on jo melko rutinoitunutta, koska takana on useampi tuotantokausi, ja tekijät ovat pysyneet pääosin samoina koko tuotannon ajan. Tuotannon tekeminen alkaa käsikirjoitusaihioista, joista työstetään lopullisia tuotantoon meneviä käsikirjoituksia. Uusien jaksojen käsikirjoitusta jatketaan jo valmistuneiden käsikirjoitusten tuotannon kanssa limittäin. (Jokinen, haastattelu 31.3.2011.)

Käsikirjoituksen valmistuttua jakson tuotanto alkaa dialogiäänityksellä. Dialogiäänityksessä tehdään usein useamman näyttelijän kohtaukset niin että näyttelijät ovat yhtä aikaa äänittämässä, jolloin kohtauksen rytmi saadaan luonnolliseksi. Dialogiäänittäjä toimittaa valmiin dialogileikkauksen animaattoreille, jotka alkavat sen pohjalta animoimaan hahmoja. (Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

Animaattorit työstävät kahta jaksoa kerrallaan. Kahden jakson animointi kestää noin kuukauden, ja kun kuva on valmis se menee äänisuunnittelijalle, jolla puolestaan on kaksi viikkoa aikaa tehdä kahden jakson äänityöt valmiiksi. Äänisuunnittelija katsoo valmiin kuvan läpi, ja pyytää tarvittavat foley-tehosteet foley-ryhmältä sekä tarvittavat tehosteet muilta mahdollisilta äänileikkaajilta, ja tekee jakson kokonaisuuden valmiiksi. (Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

Kuvaleikkauksen valmistuttua ohjaaja ja leikkaaja yhteistyössä valitsevat säveltäjän etukäteen säveltämästä musiikkipankista musiikit ja lisäävät nämä jaksoihin. Jos sopivaa vaihtoehtoa ei löydy pankista, tilataan säveltäjältä ”täsmäiskuna” uutta musiikkia. (Jokinen, haastattelu 31.3.2011, Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

Lopuksi äänisuunnittelija miksaa jakson äänen valmiiksi toimitettavaksi jälkityökoordinaattorille, joka yhdistää lopullisen äänen ja lopullisen äänen versioksi, joka toimitetaan sarjaa esittävälle tv-kanavalle. (Jokinen, haastattelu 31.3.2011.)

*”Mieluiten teen (äänisuunnittelua) valmiiseen kuvaan. Monesti ei ole aikaa kuvan muutosten jälkeisiin pikkutarkkoihin äänimuutoksiin. Joskus on kuitenkin pakko alkaa tekemään puolivalmiiseen kuvaan, ja silloin teen ääniä jotka eivät ole synkkääniä. Riippuu vähän tilanteesta, jos leikkaus venyy ja tietää että äänitöille tulee tulemaan kiire, voi alkaa miettimään ja hakemaan ääniä jo etukäteen jotta kuvan saapuessa on jo askeleen edellä. Hyvä tapa on kuitenkin olla tekemättä mitään ennen kuin kuva on lukossa.”* (Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

Äänityön tahti sarjassa on melko kireä, sillä 26-minuuttisen jakson tekeminen valmiiksi viikossa vaatii 4-5 minuuttia valmista ääntä päivässä. Aikataulun mahdollistavat rutinoituneet ja hioutuneet työtavat, toistuvat ympäristöt ja tilat, monihenkinen äänitiimi, sekä sarjan dialogivetoisuus. Ohjaaja ei myöskään halua juurikaan muita ääniä ”häiritsemään” dialogipainotteista sarjaa. (Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)



#### 4.3.2 Sävellystä suomalaiseseen draamaan

Pasilassakin käytetty musiikkipankki on yleinen käytäntö päivittäisissä ja viikottaisissa tv-sarjoissa (mm. Uutishuone- ja Kotikatu –sarjat). Isomman budjetin sarjoissa voidaan säveltää elokuvamaiseen tapaan jakso kerrallaan, mutta tyypillisessä tv-draamasarjassa näin ei toimita. Säveltäjä tekee työtä ”sokkona”. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Suomalaisissa elokuvatuotannoissa ensimmäiset yhteydenotot säveltäjiin voivat tulla jo esituotantovaiheessa. Säveltäjävaihtoehtoja saatetaan kuitenkin pitää auki kunnes aikataulujen puolesta on pakko päättää kuka työhön palkataan, ja näin ollen sävellystyökin alkaa vasta myöhäisessä vaiheessa tuotantoa. Sävellystä tehdään yleensä valmiiseen kuvaan, johtuen osin tuotantoaikatauluista sekä myöhäisestä säveltäjän palkkaamisesta, sekä turhan työn välttämisestä. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Tuotannosta ja budjetista riippuu millä tavalla musiikki toteutetaan. Pienemmillä budjeteilla ei ole varaa orkesteriäänityksiin, jolloin säveltäjä käyttää musiikin toteuttamiseen ja ohjelmoimiseen olemassaolevia samplekirjastoja. Suuremmilla budjeteilla useimmiten tehdään äänityksiä, mutta tällöinkin (orkesterimusiikissa) aiemmin ohjelmoitua realistista demoa saatetaan käyttää lopullisessa musiikkimiksauksessa taustana ”monistamassa” orkesteria, koska harvoin on varaa äänittää valtavaa orkesteria. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

Äänitysten jälkeen musiikkia miksataan elokuvan kestosta ja musiikin määrästä riippuen viikon verran tai enemmän. Elokuvan lopulliseen äänimiksaukseen toimitetaan musiikista 6-raitainen versio joka on synkronissa kuvan kanssa. (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

#### 4.3.3 Pienistä tuotannoista

Pienissä tuotannoissa on pienet budjetit. Tämä tarkoittaa musiikki- ja äänityölle pienempää määrää tekijöitä ja halvempaa tuotantotapaa. Aikaa on usein pienissä tuotannoissa käytettävissä enemmän verrattuna elokuva- tai tv-sarjatuotantoihin. (Levanto, haastattelu 2.5.2011, Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

*"Useimmiten saa parempaa jälkeä kun on useampi tekijä, vaikka pystyisikin tekemään itse kaiken. Yksin tekeminen ei yleensä kannata työjäljen eikä oman jaksamisen kannalta."* (Jankeri, haastattelu 9.3.2011.)

Pienissä projekteissa käsikirjoitukset voivat olla vaihtelevampia. Esimerkkinä mainittakoon mainokset, lyhytelokuvat tai dokumentit, jotka eivät aina käytä tyypillisiä draaman keinoja tai pohjaudu dialogiin ja perinteiseen kerrontaan.

Pienissä projekteissa tekemiseen käytetään enemmän aikaa monista syistä. On yleistä että tekijät eivät tee projektia päätoimisesti, jolloin heillä ei ole mahdollisuutta edetä projektissa nopeasti. Seurantadokumenteissa taas aihe sanelee projektiin kuluvan ajan. Tekijät antavat usein pienemmissä projekteissa työpanoksensa ilmaiseksi. Tällöin tekeminen on harrastuksenomaista, ja jokainen tekee työnsä oman aikataulunsa mukaan eikä valmiilla lopputuloksella ole kiire.

Tämän voi kokea etuna tai haittana persoonasta, työtavoista ja muusta elämäntilanteesta riippuen – jotkut haluavat edetä ja tehdä päätökset nopeasti – toiset pitävät "fiilistelystä" ja verkkaisesta tekemisestä.

*" -- Kun on aikaa pallotella, joku ohjaaja saattaa mieltää että voi pyytää säveltäjältä versiota version perään kun tässä nyt ehtii kokeilemaan".* (Levanto, haastattelu 2.5.2011.)

#### 4.4 Yhteenveto työtavoista

Vedän tuotantovaiheittain yhteen käsittelemäni eri työtavat. Käytän jaotteluna *isompia, pienempiä sekä animaatioprojekteja*. Jaottelu on tulkinnanvarainen, mutta tämän opinäytteen sisällön huomioon ottaen selkeä tapa niputtaa tietyn tyyppiset projektit ryhmiin. Otan huomioon sekä sävellyksen että äänisuunnittelun.

## Käsikirjoitus

Käsikirjoitusvaihe ei pienemmissä ja suuremmissa tuotannoissa välttämättä eroa kovin-kaan paljon. Jokainen elokuva- ja tv-tuotanto kuitenkin lähtee liikkeelle perusideasta, joka useimmiten kirjoitetaan auki käsikirjoitukseksi. Käsikirjoitus voi olla idea- tai synopsistasolla kun tuotantoryhmää aletaan koota, mutta yleensä esituotannon alkaessa valmis käsikirjoitus on olemassa. Projektin rahoittajan näkökulmasta valmis käsikirjoitus on vakuus siitä että tekijät ovat sitoutuneet projektin loppuunviemiseen.

Käsikirjoitus voi isommissa tuotannoissa olla pidempi, jos kyseessä on esimerkiksi jatkuva sarja tai pitkä elokuva, verrattuna vaikkapa lyhytelokuvaan. Käsikirjoittaja tekee käsikirjoituksen useimmiten itse, ennen kuin tarjoaa sitä tuotantoyhtiölle. Jos käsikirjoittajalla on aikaisempaa kokemusta elokuva- tai tv-alalta, hän tekee useimmiten perinteisen mallin mukaisen käsikirjoituksen. Kokemattomampi käsikirjoittaja taas tekee parhaaksi katsomansa mallin mukaisen käsikirjoituksen. Kumpikaan käsikirjoitus ei kuitenkaan pääse tuotantoon ennen kuin käsikirjoittaja saa hankittua projektille rahoituksen, tai saa sen myytyä tuotantoyhtiölle.

Animaatiotuotannot eivät suomessa käsikirjoitusvaiheessa yleensä poikkea muista tuotannoista.

Säveltäjää tai äänisuunnittelijaa ei usein käsikirjoitusvaiheessa ole päätetty, ja he saavat käsikirjoituksen nähtäväkseen vasta myöhemmässä vaiheessa. Käsikirjoitus on yleensä työryhmän ensikosketus projektiin, ja se luo yleisen mielikuvan siitä mitä ollaan tekemässä, ja herättelee usein jo ideoita projektia varten.

## Esituotanto

Isoissa tuotannoissa esituotanto tarkoittaa aikataulujen hahmottelemista tuotantorssien ja tuotannon suunnitellun valmistumisajan puitteissa. Kun alustavat aikataulut ovat selvillä, palkataan työryhmän jäsenet, jotka ottavat oman osa-alueensa vastuulleen aikataulun puitteissa. Kukin osa-alue laatii tarvittavat suunnitelmansa, jotka pannaan täytäntöön tuotannon alkaessa.

Pienemmissä tuotannoissa esituotanto on saman tyyppinen prosessi, mutta usein väljemmillä aikatauluilla ja suppeammilla resursseilla. Kaikkea ei ehkä voida alkuvaiheessa vielä suunnitella tai päättää, ja tällöin projektiin palkattava työryhmä hyväksyy projektin sisältämän epävarmuuden ja elävän aikataulun.

Animaatiotuotannoissa esituotanto tarkoittaa pitkälti samoja asioita, mutta esimerkiksi kuvauslokaatioiden, avustajien ja lavasteiden hankkimisen sijaan keskitytään animaation visuaalisen ilmeen suunnitteluun hahmoineen ja tapahtumapaikkoineen. Esituotannon aikana palkataan animaation ääninäyttelijät, ja ohjaaja suunnittelee näyttelijöiden kanssa toteutettavaa työtä.

Kaikissa projekteissa esituotantovaihe tarkoittaa tulevan työn suunnittelua resurssien puitteissa. Säveltäjän osalta tv-sarjatuotannoissa esituotantovaihe voi joissain tapauksissa tarkoittaa jo työhön ryhtymistä, jos kyseessä on musiikkipankin säveltäminen. Tällöin ohjaajan ja säveltäjän tulee olla hyvässä yhteisymmärryksessä musiikin tyyli-suunnasta.

Äänisuunnittelijalle esituotanto merkitsee yleistä suunnittelua, tekijöiden hankkimista äänitiimiin ja joissain tapauksissa jo äänien äänittämistä tai etsimistä tehostearkistoista. Jos äänisuunnittelija toimii äänittäjänä projektissa, esituotanto merkitsee myös äänityksen teknistä suunnittelua sekä laitteiden vuokrausta tai hankkimista.

### Tuotanto

Isommissa projekteissa tuotannon alku on suurelle osalle työryhmää usein työn lähtölaukaus. Käytännössä tuotanto tarkoittaa kuvauksia, joka on työryhmälle usein intensiivisin työvaihe. Tuotantovaihe tehdään yhtenä rupeamana jonka päätteeksi iso osa tuotantoryhmästä jää pois projektista, ellei heidän työnkuvaansa sisälly jälkituotannon tehtäviä.

Pienemmissä projekteissa tuotantovaihe saattaa olla yhtä intensiivinen kuin isommissakin, mutta lyhyempi, tai pidemmälle aikavälille jakautuva. Lyhytelokuvissa kuvausjaksot

pyritään yleensä tekemään yhtenäisenä rupeamana, mutta esimerkiksi dokumenteissa tämä ei usein ole mahdollista.

Animaatioprojekteissa tuotanto alkaa dialogiäänityksellä, jonka jälkeen kuvausten sijaan alkaa animointi. Tuotantopakso voi olla pidempikin kuin kuvattaessa, riippuen animaattorien määrästä, sillä animointi on hyvin työlästä. Pienissä animaatiotuotannoissa animointi voi viedä jopa vuoden tai ylikin, riippuen tekijöiden ajankäytön mahdollisuuksista.

Säveltäjä ja äänisuunnittelija eivät välttämättä elokuvatuotannon aikana tee konkreettista äänityötä tai sävellystä, vaan käyttävät ajan joko suunnitteluun tai ehkäpä jonkin muun projektin tekemiseen. Sarjatuotannot poikkeavat tästä, sillä niitä tuotetaan yleensä yksi tai kaksi jaksoa kerrallaan valmiiksi, jolloin valmistuvien jaksosten jälkituotanto käynnistyy limittäin uusien jaksosten tuotannon kanssa.

### Jälkituotanto

Isommissa tuotannoissa jälkituotanto alkaa jo kuvausten aikana. Kuvauksista toimitetaan materiaalia leikkaajalle sitä mukaa kuin sitä syntyy, jolloin leikkaaja pääsee aloittamaan leikkauksen jo kuvausten aikana, tai viimeistään heti niiden päätyttyä. Leikkauksen valmistuttua lukittu kuva toimitetaan äänityöryhmälle, säveltäjälle sekä värimäärittelijälle. Jälkituotannossa hiotaan kuvastusta materiaalista ohjaajan vision mukainen paras mahdollinen lopputulos. Jälkituotanto huipentuu loppumiksaukseen, jossa tehdään elokuvan lopullinen ääniraita.

Pienemmissä tuotannoissa jälkituotanto etenee samalla tavalla, joskin resurssien ollessa pienemmät, aikataulu ei yleensä ole yhtä kireä.

Animaatiotuotannoissa jälkituotannon aikana voidaan vielä hioa animointijälkeä puuttumatta kuvaleikkaukseen.

Säveltäjän työ lähtee käyntiin viimeistään kuvaleikkauksen valmistuttua. Isoissa tuotannoissa säveltäjän työ tarkoittaa musiikin suunnittelua, säveltämistä ja sovittamista

ohjaajan toiveiden ja oman taiteellisen vision mukaan. Kun musiikit on sävelletty, sovitettu ja hyväksytty, alkavat äänitykset, joiden laajuus ja määrä riippuu usein budjetista sekä valitusta musiikkityylistä – klassisessa elokuvamusiikissa tämä tarkoittaa usein orkesteriäänityksiä. Äänitysten jälkeen tapahtuu musiikin miksaus. Pienissä tuotannoissa sävellys etenee samalla tavalla, mutta usein toteutustapa on pienimuotoisempi, eikä esimerkiksi orkesteriäänityksiin ole mahdollisuuksia. Usein kuitenkin äänitetään yksittäisiä muusikoita tai laulajaa, jolla saadaan musiikkiin eloa, vaikka se muilta osin olisikin samplekirjastoilla ohjelmoitua. Pienemmissä tuotannoissa kuitenkin usein valitaan pienimuotoisempi musiikkityyli, jonka säveltäjä pystyy toteuttamaan pienemmillä resursseilla.

Äänisuunnittelijan työn intensiivisin vaihe käynnistyy kuvaleikkauksen valmistuttua. Isoissa tuotannoissa äänisuunnittelija tekee elokuvasta kokonaissuunnitelman, jonka perusteella tehdään työnjako esimerkiksi foley-artistin, tehosteäänileikkaajan ja dialogileikkaajan kesken. Äänisuunnittelija toimii äänitiimin vastaavana, joka ohjaa äänen kokonaisuutta ohjaajan toiveiden ja oman visionsa mukaisesti.

### Levitys

Tätä vaihetta en varsinaisesti opinnäytteessäni käsittele, mutta voidaan todeta että levitysvaihe ei juuri eroa eri isojen ja pienten projektien kesken periaatteellisella tasolla. Levitykseen käytettävissä olevat resurssit ja levityksen laajuus tietysti vaihtelevat internet-levityksestä maailmanlaajuiseen filmikopiolevitykseen, ja kaikkeen siltä väliltä.

## **5 Työtapojen vertailua ja johtopäätöksiä**

Vertailen edellisessä luvussa esiteltyjä erilaisia tuotantoja, ja puhun suurpiirteisesti jaotellen isommista ja pienemmistä tuotannoista. Tekstin lukemisen tueksi ks. liite 3.

Isompien tuotantojen esituotanto muodostuu pitkälti resurssi-, aikataulu-, logistiikka- ja muista tuotannollisista suunnitelmista, joiden laajuus riippuu monesta asiasta. Pienemmissä tuotannoissa ohjaaja saattaa itse hoitaa kaiken tuotantoon liittyvän.

Esituotannossa kattavasti aikataulutetut ja suunnitellut isommat tuotannot etenevät selkeästi, ja kaikki tekijät tietävät mitä missäkin vaiheessa on tehtävä. Jos kysymyksiä tai viivytyksiä tulee, tuottaja tai ohjaaja huolehtivat asiasta jotta kokonaisuus pysyy aikataulussa. Tuotannon eri osa-alueet toimivat itsenäisinä yksiköinä joiden taiteellista työskentelyä ohjaaja ohjaa.

Ison tuotannon yksi hyvistä puolista on tietty turvallisuus ja ennakoitavuus; tuotanto etenee yleensä enemmän tai vähemmän sujuvasti, palkat ja laskut maksetaan ajallaan ja logistiikka toimii.

Pienemmissä tuotannoissa usein vähäisten henkilö- ja talousresurssien vuoksi aikataulut saattavat venyä huomattavasti suunnitelluista, mutta usein projekti myös sallii sen. Jonkinlainen tähtäin projektin valmiiksi saattamiselle useimmiten on olemassa -- esimerkiksi tietty elokuvafestivaali, tai muu julkinen esitys.

Jälkituotanto on isommissa tuotannoissa aikataulutettu etukäteen, ja alkaa yleensä heti kuvausten tai animoinnin valmistumisen jälkeen. Kuvauksissa tai leikkauksessa tapahtuneet viivytykset kustautuvat viimeisissä työvaiheissa, ja saattavat haukata niistä käytettävissä olevaa työaika pois. Isoissa tuotannoissa on usein ensi-iltapäivä ja muut elokuvan levitykseen liittyvät asiat varattu, eikä niitä voida lykätä ilman huomattavia kustannuksia.

Pienemmissä tuotannoissa jälkituotanto toimii samalla tavalla kuin isommissakin, mutta monesti verkkaisempaan tahtiin. Kun aikataulu ei paina päälle, on mahdollista käyttää enemmän aikaa keskusteluun ja miettimiseen sekä ideoiden pallotteluun työryhmän kesken. Tämä näkyy monesti laadukkaampana lopputuloksena. Toisaalta väljä aikataulu voi johtaa tilanteeseen jossa tehdään turhia muutoksia ja asioita tai sisältöä etsitään jälkityövaiheessa. Jos tekijöiden visio ei ole selkeä tai yhtenäinen projektin sisällön suhteen, tässä vaiheessa se voi aiheuttaa huomattavia ongelmia.

Isoja ja pieniä tuotantoja yhdistää suunnittelun tärkeys. Puutteelliset suunnitelmat yleensä kustautuvat jossain tekemisen vaiheessa turhana työnä, ylimääräisenä ajan-  
käyttönä, odottamattomina kustannuksina tai työryhmän turhautumisena. Suunnitte-

lemattomuus voi kuitenkin saada myös hyviä ilmenemismuotoja esimerkiksi improvisointina. Ammattimaisesti toteutettavissa rahoitetuissa tuotannoissa raha halutaan yleensä käyttää mahdollisimman tehokkaasti, jolloin kaikki suunniteltavissa oleva suunnitellaan. Harrastuksenomaisesti tehtäessä suunnittelu on myös hyvästä – ainakin ajankäytön vuoksi. Säveltäjän on hyvä pohtia ennen projektia ohjaajan kanssa sitä, millainen työtapo soveltuu projektiin.

Tavallisessa tv-draamasarjassa musiikki on usein vain kohtausten välissä olevaa, ajallista tai tilallista siirtymää ilmentävää. Etenkin päivittäisissä tv-sarjoissa on mahdollista käyttää samoja tai hieman varioituja musiikkiosia yhä uudestaan ja uudestaan. Musiikkipankki soveltuu tällaiseen sarjaan erinomaisesti. Muita musiikkipankki –työtapaan soveltuvia projekteja on esimerkiksi sketsisarjat, osa lastenohjelmista sekä ajankohtaisia keskusteluohjelmat.

*Jouluhaltijan kylään* musiikkipankki ei soveltuisi lainkaan, koska siinä musiikin tehtävä oli toimia kerronnallisena välineenä, eivätkä irralliset pätkät olisi tätä tehtävää täyttäneet. *Jouluhaltijan kylässä* paras työtapo olisi ollut perinteinen elokuvallinen ratkaisu, eli normaalisti tehty äänisuunnittelu sekä musiikin suunnittelu cue sheetin avulla vain tarvittaviin kohtiin. Läpisävellys tekee sarjasta raskaan katsoa, ja musiikki vie liikaa huomiota koska se on kertojaäänen lisäksi ainut kuultava ääni. Kertojaääni rikkoo musiikin vaikutelmaa, ja musiikki taas vie tilaa kertojaääneltä. Kerrontatapa olisi hyötynyt äänisuunnittelusta, ja musiikkikin olisi toiminut paremmin kun sitä olisi ollut vain harkituissa kohdissa.

*Lumiukko* –elokuvassa läpisävellys toimii yhtäältä kauniin musiikin vuoksi, mutta myös siksi, ettei elokuvassa ole kertojaääntä, dialogia tai muutakaan äänisuunnittelua. Tarinaa selittävän kertojaäänen poissaolo pakottaa katsojan luomaan oman mielikuvansa elokuvassa tapahtuvista asioista kuvan ja kuultavan musiikin väliseen tilaan. Katselukokemus on erilainen – enemmän tunnepohjainen kuin rationaaliseen ajatteluun vetoava.

Läpisäveltäminen sopii mielestäni tyyliltään abstraktimpaan tai dialogittomaan elokuvaan hyvin. Se on myös säveltäjän näkökulmasta mielekäs työtapo, koska elokuvasta voi luoda oman visionsa mukaisen kokonaisteoksen.



Säveltäjän täytyy osata arvioida projektille soveltuva työmetodi, sekä pystyä perustelemaan ohjaajalle miksi juuri näin kannattaa tehdä. Ohjaaja ei välttämättä tiedä musiikista mitään, joten säveltäjän ja ohjaajan täytyy löytää yhteinen kieli jolla puhua asioista, jotta kumpikin ymmärtää mitä ollaan tekemässä ja miksi.

Säveltäjän työn kannalta oleellista on kokonaisuuden suunnittelu, niin musiikillisesti kuin aikataulullisestikin. Elokuva ei kannata alkaa säveltämään alusta loppuun – tyyppisessä järjestyksessä, vaan tehdä ensin itselleen selväksi mitkä cuet elokuvassa liittyvät toisiinsa, ja millainen vaikutelma niiden on tarkoitus saada aikaan.

Oleellista on myös oman alansa hallinta, koska aikataulu saattaa olla hyvin nopea. Jokainen tekee virheitä, etenkin alussa, mutta jokaisesta projektista saa kokemusta ja varmuutta lisää jolloin työn laatu ja nopeus kehittyy. Elokuvamusiikista vähemmän kokemusta omaava säveltäjä on taipuvainen säveltämään liikaa huomiota ja tilaa vievää musiikkia, kun kokeneempi elokuvamusiikkisäveltäjä hallitsee taidon pysyä taustalla kun on sen aika.

Olen koonnut omasta näkökulmastani ideaalin tuotannon etenemisen liitteeseen 5 (Taulukko 3: Ideaali animaatiotuotanto). Verrattuna taulukoihin 1 ja 2 on huomionarvoista, että äänisuunnittelu alkaa jo käsikirjoitusvaiheen loppupuolella. Olen kokenut ideatason äänisuunnittelun käsikirjoituksen perusteella hyvänä työmenetelmänä. Äänisuunnittelun kokonaisuuden voi hahmottaa jo käsikirjoituksen perusteella, vaikka konkreettinen toteutus ei tässä vaiheessa vielä ole selvillä. Tarinan perusteemojen ja tapahtumien omaksuminen suunnitteluvaiheessa auttaa äänisuunnittelijaa pääsemään syvemmälle sisään tarinaan, ja tätä kautta myös parempaan lopputulokseen taiteellisessa työssään.

Säveltäjän näkökulmasta ennakkosuunnittelu on myös hyödyllistä. On mahdollista myös säveltää jonkin verran aihioita, joista sitten voi työstää cuet tarkasti kuvaan ajoitetuiksi, halutulla instrumentaatiolla.

Suunnittelu antaa mahdollisuuden asioiden prosessoinnille ja hautumiselle alitajunnassa. Kun projektin ajatusprosessi on lähtenyt liikkeelle jo suunnitteluvaiheessa, se ehtii varsinaisen konkreettisen työn aloittamiseen mennessä kypsyä, ja näkyy syvällisempä-

nä tarinan ymmärtämisenä ja sitä kautta omassa taiteellisessa työssä tehdyissä ratkaisuissa.

## 6 Pohdinta

Jokaisella tarinalla tulisi olla alku, keskikohta ja loppu. Useimmat tarinat voidaan pelkistää muotoon jossa päähenkilöillä on jokin pyrkimys, jolle on este, ja tarinan lopuksi asiat saavat ratkaisun – miellyttävän tai epämiellyttävän. (Irving ym. 2006, 22.)

*Jouluhaltijan kylä* -projektin alussa noudatin ohjaajan toiveita musiikin suhteen. Ohjaaja vaikutti koko prosessin ajan olevan tietoinen mitä tekee, joten en alkuvaiheessa vielä kyseenalaistanut hänen valintojaan tai huolinut liiemmin muusta kuin oman työni tekemisestä mahdollisimman hyvin, aikataulun mukaisesti. Vähitellen huomasin ohjaajan kokemuksen ohjaamisesta ja tv- ja elokuvatuotannoista hyvin vähäiseksi vastoin aiempaa käsitystäni. Alkuvaiheessa kokemattomuus ei juuri näkynyt, vaikkei sarjan ratkaisut ja kerronta ihan tyypillisimpiä ole.

Aikaisemmissa töissäni olen tottunut lukemaan käsikirjoituksen, tekemään siihen omat muistiinpanoni musiikista ja äänestä, ja tämän jälkeen keskustelemaan ohjaajan kanssa perusteellisesti läpi koko käsikirjoituksen. Ohjaajalla on ollut yleensä oma näkemys musiikin ja äänen käytöstä elokuvassa, ja hän tuo sen selkeästi esiin. *Jouluhaltijan Kylän* ohjaajan toiveet musiikille oli tyyllilliset referenssit sekä musiikin kesto. Sinänsä on ihan ymmärrettävää ettei kaikilla ohjaajilla ole tarkempaa näkemystä musiikin suhteen, vaan he jättävät säveltäjälle vastuun musiikin suunnittelusta ja toteutuksesta. Itse olisin kuitenkin kaivannut keskustelua – ei niinkään musiikillisista seikoista, vaan siitä mitä musiikilla haluttiin tuoda esiin tai korostaa – ja käydä tämän keskustelun syvällisellä tasolla koko käsikirjoituksesta.

Prosessille oleellista käsikirjoitusta ei kuitenkaan ollut, joten sitä ei voitu käydä yhdessä lävitse ennen tuotannon aloittamista. Cue sheetiä ei myöskään tehty koska kyseessä oli läpisävellettävä projekti. Suunnittelutyökaluja olivat vain synopsis ja jakson valmis kuvaleikkaus. Pienemmissä tuotannoissa kuten mainoksissa saatetaan pärjätä ilmankin käsikirjoitusta, kun taas suuremmissa kokonaisuuksissa on käytännössä välttämätöntä olla yhteinen dokumentti johon voidaan nojata läpi koko tuotannon. Useimmiten pro-

jektin rahoittaja haluaa myös nähdä käsikirjoituksen varmistuksena että on rahoittamassa osaavia tahoja, jotka pystyvät viemään tuotannon loppuun saakka. Käsikirjoituksen puute tuotti sävellystyölle, ja etenkin suunnittelulle lisähaasteita.

Tapaamisissamme keskustelimme tarinasta ja sarjasta yleensä, käytännön tekemisen tasolla sekä tarinan tasolla. Tapaamisia varjosti kuitenkin yhteisen kielen puute – aluksi en tästä niin vaivaantunut, mutta projektin edetessä havaitsin että kommunikoimme ohjaajan kanssa toistemme ohi. Ohjaajan kokemattomuus ja vähäinen tietämys musiikin tehtävistä elokuvailmaisussa tuli ilmi mm. hänen pyynnöstään ”tehdä viisiminuuttinen biisi joka jaksoon”. Aluksi puhuttiin myös vaihtoehdosta jossa olisin tehnyt musiikin ensin, jonka perusteella ohjaaja olisi animoinut kuvan. Tämä vaihtoehto toimisi ehkä abstraktimmassa animaatiossa, mutta ei perinteisessä kerronnallisessa tarinassa.

Keskusteluissamme kävi ilmi ettei ohjaaja ymmärtänyt miksi esimerkiksi *Lumiukossa* musiikki kuljettaa tapahtumia ja elää niiden mukana – tietysti sen vuoksi että se on tietoisesti sävelletty ja sovitettu tarkasti kuvan mukaan – eikä lisätty jälkikäteen jo valmiiksi animoidun kuvan päälle. Huomastin että ohjaaja näki musiikin irrallisena komponenttina joka lisättäisiin kuvan päälle sen valmistuttua, ja kerronta toimisi muutta mutkitta.

Minulta kului ensimmäisen jakson säveltämiseen ja toteutukseen suhteellisen suuri aika verrattuna seuraaviin, koska kävin läpi eri lähestymistapoja sävellykseen ja määrittelin periaatteita joita aion noudattaa koko sarjan läpi. Kertojaäänen ja käsikirjoituksen puuttuessa minun täytyi synopsiksen ja mykän kuvan perusteella tulkita jakson tarina ennen kuin pystyin aloittamaan sävellyksen. Nämä asiat olisi pitänyt olla mahdollista lukea käsikirjoituksesta, suunnitella ja keskustella läpi ennen ensimmäistäkään nuottia.

Jaksojen valmistuttua kaipasin palautetta työstäni ja koetin herättää keskustelua, mutta kerta toisensa jälkeen ainoa palaute oli ”hyvää työtä” – hyväksyvää, mutta tarkemmin erittelemätöntä. Ohjaaja ei pyytänyt yhtäkään korjausta tai viilausta koko sarjan musiikkiin.

Ohjaaja oli ajatellut myös kertojaäänen irrallisena komponenttina, joka vain lisättäisiin kuvan ja musiikin päälle, ongelmitta, joten minulla ei ollut sitä aluksi käytettävissä.

Ensimmäiset kaksi jaksoa tehtyäni sain tietää asiasta, ja sainkin kertojaäänien käyttööni. Tämä väärinkäsitys aiheutti ylimääräistä työtä sovittaessani musiikkia uudestaan, jottei se vie huomiota kertojaääneltä. Lopputulos ei kuitenkaan ole niin hyvä kuin se olisi ollut, jos olisin jo säveltäessäni tiennyt varoa dialogia.

Toisinaan dialogin alle sävelletty musiikki voi ottaa näkyvän roolin – repliikkien välissä oopperamaiseen tyyliin nouseva musiikki kommentoi puhuttua dialogia, ja painuu taas taustalle seuraavan repliikin ajaksi. Tähän lopputulokseen ei päästä miksauksessa nappeja kääntämällä. (Prendergast.)

Ohjaajan vähäisen kokemuksen ja ymmärryksen musiikin suhteesta elokuvan kerrontaan käydessä ilmi, minun olisi pitänyt käydä hänen kanssaan huolellinen keskustelu, jossa olisi käyty asioiden perusta läpi. Hälytyskellojen olisi pitänyt soida jo ensimmäisen valmiin jakson nähtyäni, ennen oman työni aloittamista. Jälkikäteen ajatellen olisi pitänyt myös vaatia että sarjaan tehdään myös äänisuunnittelu, tai ainakin huolehtia että ohjaaja ymmärtää mitä äänisuunnittelun pois jättämisellä menetettäisiin. Alkuvaiheessa otin asian esille ja tarjouduin tekemään äänisuunnittelun, mutta ohjaaja oli päättänyt ettei sitä tarvita esikuvansa *Lumiukon* tavoin. Sarjan tekemisen keskivaiheilla päätin tehdä kevyttä äänityötä jaksoihin saadakseni musiikille suvantoja, ja sain hyväksytettyä asian ohjaajalla. Koin sen säveltämiselle erittäin suurena helpotuksena – kerronta tuntui huomattavasti luontevammalta ja ilmavammalta, ja musiikki sai tilaa hengittää.

Sarjassa on paljon verkkaista kuvaa, jossa ei juuri tapahdu mitään etenkin emotionaalaisella tasolla. Äänisuunnittelulla olisi tavoitettu parempi tunnelma pysähtyneeseen kylään, siinä missä jatkuva musiikki tuntuu hyvin irralliselta hetkinä jolloin sille ei ole minkäänlaista tilausta tarinassa. *Lumiukko* on hyvä esikuva sinänsä, mutta *Jouluhaltijan kylä* poikkeaa siitä niin paljon, ettei äänisuunnittelun poisjättäminen esikuvaa palvoen ollut lainkaan perusteltu ratkaisu.

James L. Venable (säveltäjä, mm. *The Powerpuff Girls*, *Samurai Jack*, ym.) toteaa Channin (2002) haastattelussa musiikilla olevan monia rooleja animaatioissa; se selventää ja korostaa draamaa ja emotiota, liimaa asioita yhteen, tekee kerronnasta sujuvampaa sekä kuljettaa ja vauhdittaa tapahtumia. Oleellista on miettiä mitä musiikilta kulloinkin halutaan ja arvioida täyttääkö musiikki nämä tarpeet.

Sarjan lisäksi *Jouluhaltijan kylästä* tehtiin elokuvaversio, joka tarkoitti käytännössä peräkkäin liimattuja jaksoja. Ohjaaja näki elokuvan koostamisen teknisenä toimenpiteenä eikä ottanut huomioon että se tarvisi kerronnan suhteen täysin erilaisen rakenteen kuin sarja. Leikkaa-liimaa –elokuvan aikaansaaminen oli yltiöoptimistinen ajatus, etenkin kun sen tekemiseen jäi lopulta aikaa yksi viikko. Tuo viimeinen viikko oli ensimmäinen kerta kun tätä elokuvaa oli mahdollista tarkastella kokonaisuutena, ja siitäkin viikosta suuri osa kului materiaalin siirtämiseen jaksoista elokuvaversioon. Tuon viikon aikana totesin että elokuvan kerronta ontui pahemman kerran, ja tiesin ettei ollut enää mahdollista tehdä siitä toimivaa ennen luovutusta tilaajalle. Käytin viimeiset kaksi päivää ja yötä viimeistelyyn sekä miksaamiseen, ilmaisulliseen sisältöön en voinut enää vaikuttaa. On ilmiselvää ettei sarjaksi luotua tarinaa saa millään keinoin muuttumaan elokuvaksi viikossa, tai edes kuukaudessa; ehkei materiaalista sitä saisi lainkaan.

*Don Grady* toteaa Chanin (2002) haastattelussa, etteivät ohjaaja tai tuottaja useinkaan tuotannon alussa tiedä millaista musiikkia haluavat vaan luottavat säveltäjän taitoon vaistota ja kehittää oikean tyylilajin musiikkia. *Grady* jatkaa että usein ohjaaja tai tuottaja saattavat tuoda esiin henkilökohtaisia mieltymyksiään, jotka eivät kuitenkaan välttämättä palvele projektia parhaalla mahdollisella tavalla jolloin säveltäjä joutuu ikään kuin lukemaan rivien välistä mitä projekti kaipaa.

Ohjaaja saattaa kokea painetta haluta vaikuttaa asioihin asemansa puolesta vaikka ei omaisikaan kaikkien alojen tietämystä riittävän laajalti pystyäkseen esittämään perusteltuja näkemyksiä. Etenkin kokemattomat ohjaajat saattavat kokea että heidän täytyy olla kaikissa päätöksissä mukana vain ohjaajan roolin täyttääkseen. On selvää ettei yhdellä ihmisellä välttämättä ole kaikkea sitä tietoa ja kokemusta joka vaaditaan hyvän lopputuloksen aikaansaamiseksi – tällöin työryhmän kesken pitäisi vallita luottamuksellinen, keskusteleva ilmapiiri jossa kunkin ammattialan asiantuntija voi suositella miten hänen tuntemansa asia kannattaisi tehdä. Koko tuotanto hyötyy siitä että kaikkien tekijöiden ammattitaito otetaan käyttöön.

Osalla ohjaajista on vahvoja näkemyksiä, ja usein ne ovat myös perusteltuja. On kuitenkin vaarallista tehdä vahvoja kategorisia päätöksiä asioista joiden vaikutuksista lopputulokseen ei tiedä. Tietoisien riskien ottaminen on myös mahdollista, mutta silloin yleensä ymmärretään mahdolliset seuraamukset.

Ennen tekemistä on suunniteltava miten tarina kerrotaan; miten se muuttuu tekstistä liikkuvaksi kuvaksi joka saa merkityksiä ja tunne-elämyksiä aikaan katsojassa. Suunnitelmat on myös hyvä käydä työryhmän kesken läpi, jotta huomataan jos suunnitelmassa on aukkoja, puutteita, tai suoranaisia virheitä. Ohjaaja keskusteleekin yleensä suunnitteluvaiheessa kaikkien taiteellisesti vastuussa olevien kanssa tarinasta perusteellisesti, ja kuuntelee heidän ammattilliset näkemyksensä asioista. Etenkin pienessä animaatiotuotannossa suunnitteluvaihe on erittäin tärkeä, koska varsinainen animointityö kestää hyvin pitkään – viikkoja, kuukausia tai jopa vuosia riippuen työn määrästä ja työryhmän koosta. Matkan varrella ei siis ole varaa huomata jättäneensä asioita suunnittelematta.

Työryhmän välinen kommunikaatio projektin aikana on erittäin hyödyllistä kaikkien työn kannalta. Jos jokainen tekee oman suunnittelutyönsä täysin erillään muusta työryhmästä, on riski että eri osa-alueet jäävät irrallisiksi toisistaan, tai ovat ristiriidassa toisiinsa nähden. Ohjaajan ja työryhmän kesken käyty kommunikaatio luo pohjan työlle, ja orientoi kaikki osapuolet projektiin.

Pasila- sarjan tuotanto on jatkunut niin pitkään että siitä on tullut rutiinia työryhmälle, joten eri osa-alueiden tekijöiden välinen kommunikaation tarve on melko vähäistä. Yleensä kun sarjaan tuodaan jokin uusi elementti (hahmo, tapahtumapaikka), työryhmän välille viriää enemmän keskustelua toteutustavasta. Useimmat sarjan set-upeista ja hahmoista on tehty jo useampaan kertaan jolloin kukin työryhmän jäsen tietää mitä tehdä. (Jankeri, haastattelu 6.3.2011.)

Opin sarjan tekemisen aikana paljon, kehityin säveltäjänä ja työtahtini nopeutui kokemuksen myötä. Samat ongelmat tulivat joka jaksossa vastaan; käsikirjoituksen puute, kaiken pakollinen kattaminen musiikilla, kömpelö kerronta, toisto kuvakerronnassa ja kertojääänessä. Ajoittain musiikilla piti peittää pysähtynyttä tarinankerrontaa.

Äänisuunnittelu olisi rikastanut sarjaa valtavasti, ja musiikin voima olisi huomattavasti suurempi jos sitä käytettäisiin vain harkituissa kohdissa. Kokemattomuuteni säveltäjänä ajoi minut ajoittain potemaan huonoa omaatuntoa ja etsimään kerronnan toimimattomuuteen syitä ja kehityskohteita omasta työstäni. Sarjan valmistuttua ja saatuani siihen etäisyyttä, ja etenkin tämän opinnäytteen kirjoittamisen myötä ymmärsin ettei

musiikilla voitu paikata puutteita muilla osa-alueilla, tai tehdä asioita jotka olisi pitänyt tehdä muilla keinoilla.

Projekti oli ongelmistaan huolimatta hyvä kokemus, sillä se opetti minulle valtavan määrän asioita kuvaan säveltämisestä, säveltämisestä ja musiikista yleensä, tarinankerronnasta – sekä myös omasta itsestäni.

Edellä lainaamani toteamus elokuvanteon luonteesta toteaa elokuvanteon kahden parhaan opettajan olevan onnistuminen ja epäonnistuminen. Tulkitsen toteamuksen niin, että elokuva-alan ihmisen täytyy tehdä ja kokeilla, koska se on paras tapa oppia mikä toimii ja mikä ei.

## Lähteet

Chan, Darlene 2002. Creating Successful Music for Animation. [verkkodokumentti]. Animation World Network.

<<http://www.awn.com/articles/profiles/creating-successful-music-animation>> (luettu 7.11.2010).

Eisenstein, Sergei 1949. Elokuvan muoto. Rauma: Oy Länsi-Suomi.

Hirsjärvi, S., Hurme, H. 2001. Tutkimushaastattelu. Helsinki: Yliopistopaino.

Irving, David. K., Rea, Peter. W. 2006. Producing and Directing The Short Film. Focal Press.

*Jouluhaltijan kylä* 2010. Sub Juniori.

Kohtaus 1. <<http://vimeo.com/28950710>> (salasana: opinnäyte)

Kohtaus 2. <<http://vimeo.com/28949919>> (salasana: opinnäyte)

Kohtaus 3. <<http://vimeo.com/28949330>> (salasana: opinnäyte)

Kohtaus 4. <<http://vimeo.com/17111689>> (salasana: portfolio)

Juva, A. 1995. Valkokangas soi!. Helsinki: Kirjastopalvelu Oy.

Kerlow, Isaac Victor 2000: The art of 3-D computer animation and imaging. New York, NY: Wiley.

Keränen, Lamberg, Penttinen 2005: Digitaalinen media. Jyväskylä: Docendo, WS Bookwell.

Prendergast, Roy A. The Aesthetics of film music. [verkkodokumentti].

<<http://web.archive.org/web/19970516041845/http://citd.scar.utoronto.ca/VPAB93/course/readings/prenderg.html>> (luettu 24.1.2011).

Rona, J. 2000. Scoring for pictures. Miller Freeman Books.

Saarela, Tommi 2000. Selluloidi soikoon! Helsinki: Stellatum Oy. Edita Oy Ab.

Skelton, Matthew V. 2004: Paths of Fantastic Film Music: Examining Film Scoring Techniques in Films that Alter Space, Time and Death. Film Score Monthly [verkkoleh-ti]. <<http://www.filmscoremonthly.com/features/skelton.asp>> (luettu 20.1.2011).

Swanson, Anna 2003. The Process of Making Animation. [verkkodokumentti].

<<http://annaswanson.com/final/preproduction.html>> (luettu 16.1.2011).

Wilkinson, Henri 2005. How music enhances drama in contemporary Hollywood films. Opinnäytetyö. Helsinki: Sibelius-akatemia.



#### Haastattelut:

Jankeri, Janne 2011. Äänisuunnittelija. Yksityinen elinkeinon harjoittaja. Helsinki: 6.3.2011.

Jokinen, Julia 2011. Tuottaja. Filmitöollisuus Fine Oy. Helsinki: 31.3.2011

Levanto, Pessi 2011. Säveltäjä. Pessi Levanto Oy. Helsinki: 2.5.2011

#### Tutkimusaineisto:

Jackson, Dianne; Murakami, Jimmy T. 1982. The Snowman. Iso-Britannia.

Järvinen, Atte 2007 – 2011. Pasila. Filmitöollisuus Oy. Suomi.

Kosinski, Joseph 2010. Tron: Legacy. Yhdysvallat

Kubrick, Stanley 1971. A Clockwork Orange. Yhdysvallat.

Lucas, George 1977. Star Wars. Yhdysvallat.

## **Lyhyt animaatioelokuva: "Kolmas silmä"**

Niklas Gustafsson  
26.3.2008

### **Synopsis:**

Lyhyt animaatio miehestä joka on valmis äärimmäisyyksiin tiedonjanoissaan. Hän ei kuitenkaan pidä näkemästään.

### **Käsikirjoitus, "Kolmas silmä":**

*HAHMO; mies, päässä pienet paksusankaiset silmälasit, harvenevat hiukset, kolme hiusta kammattu päälleen yli, rusetti ja kyynerpäistä paikattu villapaita*

*INT. Huone; iso työpöytä etualalla, sen päällä rintakuva-veistos arvokkaan näköisestä vanhemmasta miehestä. Tilassa myös suuri vanhanaikainen karttapallo sekä loputtomasti kirjahyllyjä.*

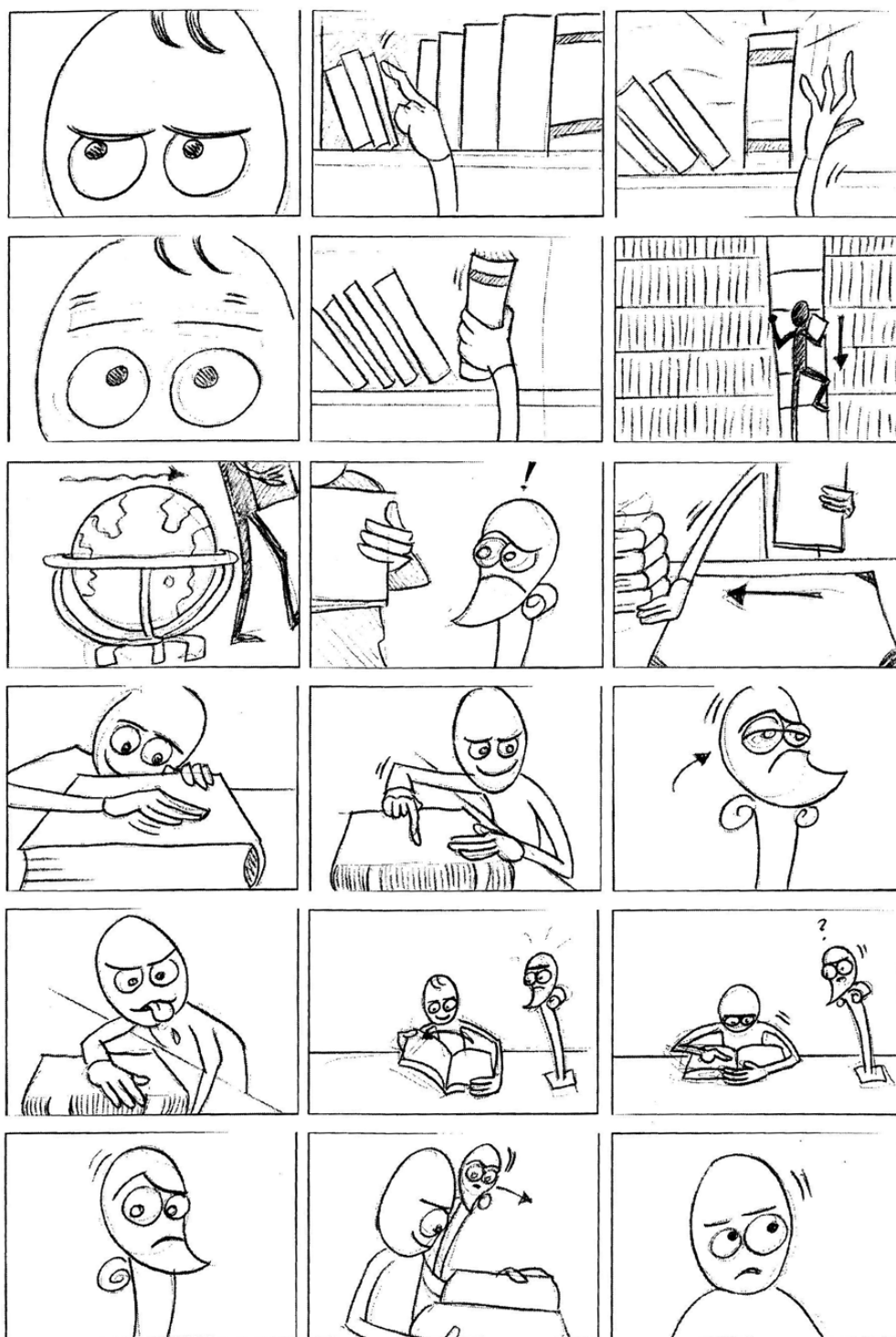
Mies selaa kirjahylllyn rivistöä missä kirjoja seisoo järjestyksessä. Sormellaan hän kumoo kirjat yksitellen. Kirjat suurenevat rivistön päähän tultaessa. Rivistön päässä seisoo suuri ja paksu kirja. Miehen käsi pysähtyy tämän edessä. Mies hivelee sormellaan kirjan selkää. Hän hymyilee ja nostaa kirjan varovaisesti ulos hyllystä.

Mies laskeutuu korkealta kirjahylllyn tikapuita pitkin lattialle. Hän kantaa mukanaan hyllystä ottamaansa suurta kirjaa. Hän kävelee karttapallon ohi. Mies saapuu työpöydälle. Hän huitaisee kädellään pöydällä olevan kirjapinon sivulle ja asettaa sitten päättäväisesti kantamansa suuren kirjan keskelle työpöytää. Rintakuva katsoo vierestä miehen touhuja väsyneen ylimielisesti.

Mies istahtaa pöydän taake ja hyväilee innostuneesti kirjaa käsillään. Hän katsoo rintakuvaa voitonriemukkaana ja osoittaa tälle kirjaa. Rintakuva katsoo nyrpistyneen ylimielisenä miestä. Mies näyttää tälle kieltä. Hän korjaa lasinsa ja avaa rehvakkaasti kirjan. Rintakuva kiinnostuu näkemästään ja yrittää lukea miehen olan yli. Mies huomaa tempun ja nojautuu yli kirjan samalla peittäen sitä kädellään. Hän katsoo aukeamaa hetken ja hymyilee tyytyväisenä. Hän nyökkää itsekseen.

Appendix B

Storyboard, The Third Eye



Taulukon vaakasuunta kuvaa ajassa etenevää tuotantoa vaiheittain aikamääreettä. Pystysuunnassa on esitetty yksinkertaistaen tuotannon eri työtehtäviä, taskeja (engl. työ, urakka).

Tarkoitus on havainnollistaa tässä opinnäytteessä käsiteltyjä asioita, eikä julistaa universaalia totuutta kaikista animaatiotuotannoista. Taulukko esittää asiat etupäässä omasta näkökulmastani, ja sitä tulee tulkita suhteessa tämän opinnäytteen sisältöön.

Taulukko 1. Tyypillinen animaatiotuotanto

Ohjaaja	Idea	Käsikirjoitus	Esituotanto	Tuotanto	Jälkituotanto
		x	x x x x x x x x x	x x x x x x	x x x x x x x x
<b>Käsikirjoitus</b>					
Idean hahmottelu	x	x x x x x			
Treatment		x x x			
Synopsis		x x			
Ensimmäinen versio		x			
Valmis versio		x x x			
<b>Tuotanto</b>					
Suunnittelu			x x x x x x x x x		
Animointi				x x x x x x	
<b>Leikkaus</b>					
Renderöinti				x x x x x x	
Materiaalin organisointi				x x x x x	
Leikkaus				x x x	x x x x
Final cut (kuva lukitaan)					x
<b>Ääni</b>					
Tekninen suunnittelu			x x x x x x		
Äänisuunnittelu			x x x x		
Dialogiäänitys				x x x	
Foleyäänitys					x x x x
Jälkiäänitys					x x
Äänileikkaus					x x
Miksaus					x x
<b>Musiikki</b>					
Spottaus					x
Suunnittelu (cue sheet yms)					x x
Sävellys					x x x
Äänitykset					x x
Miksaus					x x

Taulukko 2. Jouluhaltijan kylä

Ohjaaja	Idea	Käsikirjoitus	Esituotanto	Tuotanto	Jälkituotanto
	x	x x	x x	x x x x x x	x x x x x x
<b>Käsikirjoitus</b>					
Idean hahmottelu	x	x			
Treatment					
Synopsis		x			
Ensimmäinen käsiversio					
Valmis versio					
<b>Tuotanto</b>					
Suunnittelu			x x x x		
Animointi				x x x x x x	x x x x x x x x
<b>Leikkaus</b>					
Renderointi					
Materiaalin organisointi				x x	
Leikkaus				x x	x x x x x x
Final cut (kuva lukitaan)					
<b>Ääni</b>					
Tekninen suunnittelu					
Äänisuunnittelu					
Dialogiäänitys			x x		
Foleyäänitys					
Jälkiäänitys					
Äänileikkaus					
Miksaus					x
<b>Musiikki</b>					
Spottaus					
Suunnittelu (cue sheet yms)				x x	
Sävellys				x x x x x	x x x x x x x x x x
Äänitykset					x x x x x x x x x x
Miksaus					x

Taulukko 3. Ideaali animaatiotuotanto

Ohjaaja	Idea	Käsikirjoitus	Esituotanto	Tuotanto	Jälkituotanto
		x x x x	x x x x x x x x x x	x x x x x x x	x x x x x x x x x x x
<b>Käsikirjoitus</b>					
Idean hahmottelu	x	x x			
Treatment		x x			
Synopsis		x x			
Ensimmäinen käsiversio		x x			
Valmis versio		x x			
<b>Tuotanto</b>					
Suunnittelu		x x x	x x x x x x x x x x		
Animointi				x x x x x x	
<b>Leikkaus</b>					
Renderointi				x x x x x x	
Materiaalin organisointi				x x x x x x	
Leikkaus				x x	x x x x
Final cut (kuva lukitaan)					x
<b>Ääni</b>					
Tekninen suunnittelu			x x x		
Äänisuunnittelu		x x x x	x x x	x x x x x x	
Dialogiäänitys			x x x		
Foleyäänitys					x x x
Jälkiäänitys					
Äänileikkaus					x x x x
Miksaus					x x
<b>Musiikki</b>					
Spottaus		x x	x x		x
Suunnittelu (cue sheet yms)			x x x x		x
Sävellys					x x x
Äänitykset					x
Miksaus					x x

DVD-levy

LIITE 5  
5 (5)

DVD-levy sisältää *Jouluhaltijan kylä* –sarjan jaksot sekä CASE-esimerkit